Might and Magic VII

ZA KREW I HONOR™

MIRAGE







Dystrybucja w Polsce
MIRAGE MEDIA S.C.

Might and Magic VII

ZA KREW I HONOR™

NEW WORLD COMPUTING

3DO™

PODRĘCZNIK GRACZA

Might and Magic® VII

Za Krew i Honor™

Podręcznik Gracza

NEW WORLD COMPUTING®

3DO™

Spis Treści

Tłumaczenie: Marcin Zaród

Skład wersji Polskiej: Core-GFX

Manual Written by:
Tom Ono

MARS
PUBLISHING

Might and Magic VII manual designed by Mars Publishing Company. Edwin E. Steussy, Publisher.Layout, Kevin Hill, Coordinator, Amy Yancey

Illustrations by:
Casey Dodd

Witaj w Świecie Might and Magic VII

Might and Magic VII to gra komputerowa z gatunku RPG, której akcja toczy się w Erathii, pełnym tajemnic świecie magii i przygody. Będziesz kierował poczynaniami grupy czterech bohaterów - zakutych w pancerz rycerzy, nieustraszonych złodziei, uzdolnionych łuczników i szafarzy tajemnej magii - którzy będą przemierzali lądy, morza i podziemia w poszukiwaniu skarbów i sławy. Członkowie Twojej drużyny zaczną swoją podróż posiadając tylko najbardziej podstawowe biegłości i wyposażenie, a w dodatku ledwo co zasługując na tytuł „poszukiwaczy przygód." Jednak z czasem będą zdobywali własne zdolności, magiczne artefakty, śmiercionośne bronie i potężną wiedzę, które okażą się niezastąpione w obliczu coraz trudniejszych wyzwań, którym będą musieli stawić czoła... aby wreszcie pewnego dnia stać się uosobieniem Prawdziwego Poszukiwacza przygód.

Dokumentacja

Ta książka to ***Podręcznik Gracza Might and Magic VII.*** Zawiera ona szczegółowe informacje na temat sposobu gry oraz na temat świata, w którym toczy się jej akcja. Jeżeli zatem będziesz chciał dowiedzieć się jakich czarów może nauczyć się mnich, jak działa czar Spalenie, czy jak strzelać z łuku, to właśnie tutaj znajdziesz odpowiedzi na te i podobne pytania.

Przewodnik Poszukiwacza Przygód po Świecie Gier RPG zawiera ogólne informacje na temat komputerowej odmiany gier RPG w świecie Might and Magic oraz informacje dla gracza, który po raz pierwszy styka się z Potęgą i Magią lub tym typem gry przygodowej. Omówione w nim zostały podstawowe zagadnienia dotyczące gier RPG. Jeżeli nie za bardzo orientujesz się w terminach typu „klasa postaci" czy „bonus pancerza," to lepiej będzie, jeżeli zaczniesz od przeczytania Przewodnika.

W trakcie gry, po najechaniu kursorem myszki na większość obiektów i części składowych interfejsu, ukaże się rozwijany tekst z informacją na temat danego obiektu. Również P-kliknięcie na odpowiedniej pozycji listy (np. przy wyświetlaniu biegłości postaci) lub na przedmiotach należących do Twojego ekwipunku (np. na broniach lub zwojach) zazwyczaj spowoduje wyświetlenie przydatnych informacji.

Wpis 1
11 Czerwca 1165

Nareszcie wolny! Tylko teraz mogę docenić, co to znaczy móc zgiąć kolana i oddychać świeżym powietrzem. Ale jakim powietrzem teraz oddycham? Przez jaką krainę muszę uciekać? Tak, to mój Enroth, choć tak wiele się tutaj zmieniło przez dziesięć lat, podczas których byłem wieszakiem na odzienie dla mojego brata, gdy jego ulubieniec, czarnoksiężnik Tanir, zamienił mnie w pozbawiony uczuć głaz. Gdyby nie ci głupcy - „poszukiwacze przygód," to w dalszym ciągu byłbym zakuty w kamień. Tanirze! Przysięgam, że pewnego dnia odpłacę ci za tę zniewagę. I to z nawiązką.

Zacząłem pisać ten dziennik, bo być może pomoże mi to w znalezieniu jakiegoś sensu w tym, co mnie ostatnio spotkało. Szukają mnie teraz, ale udało mi się znaleźć schronienie w odległym majątku mojego druha, Nimbusa, podobnie jak ja biegłego w sztukach nekromanckich. Jego czeladnicy powiadają, że ich Mistrz pożeglował do Erathii. Szkoda, że był na tyle przebiegły, żeby nie wyjawiać im niczego więcej... mogę się tylko domyślić, że Gildia Nekromantów ma co do Eratii jakieś poważne zamiary. Może i ja powinienem się do nich przyłączyć?

Zarówno mój znienawidzony brat, Roland Żelazna Pięść, jak i jego okrutna żona, królowa Catherine są teraz nieobecni. Wszystko wskazuje na to, że Rolanda porwały dziwne demony. Catherine wyruszyła do Erathii pięć miesięcy temu, aby wziąć udział w pogrzebie swojego ojca. Od tego czasu słuch o niej zaginął. Na tronie zasiada ich syn, Nicolai, a Regentem jest marionetkowy Wilbur Humphrey. Ach, gdybym tylko był w stanie wykorzystać to, co się dzieje w Enroth! Tron jest na wyciągnięcie ręki.

Ale najpierw muszę zacząć układać moje życie od nowa. Nie mając swoich współbraci to tak, jak gdybym zaczynał wszystko od początku. Gdzie się podziali moi zacni druhowie z gildii? Nie mogę się z nimi skontaktować przy pomocy sztuk tajemnych, ani w żaden inny sposób. Gdyby tylko udało mi się nakłonić ich od mojej sprawy! Z czeladników nie będzie żadnego pożytku - wystarczy im praca przy prymitywnych „wprawkach." Co za amatorzy! Jak można cieszyć się bez końca z jakiegoś szczura czy myszy, którą zamieniło się w zombi?! Toż za parę godzin z tych szkaradzieństw nie zostanie nic, prócz popiołu. Żałosni głupcy.

Muszę porozmawiać sobie z ich Mistrzem. Chyba zaniedbuje swoją rolę jako nauczyciel, skoro jego uczniowie tak źle sobie radzą, a mimo to oczekują mojego zachwytu! Pewnego dnia widziałem, jak jeden z nich bezskutecznie usiłował wymówić podstawowe zaklęcie! I to jeden z jego tak zwanych wtajemniczonych „nowicjantów"! Nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Mogłem tylko przypuszczać, że albo student, albo jego mistrz jest kompletnym dyletantem. Mam nadzieję, że to tylko Nimbus miał niesamowitego pecha przy wyszukiwaniu sobie czeladników.

Wpis 37
23 Października 1166

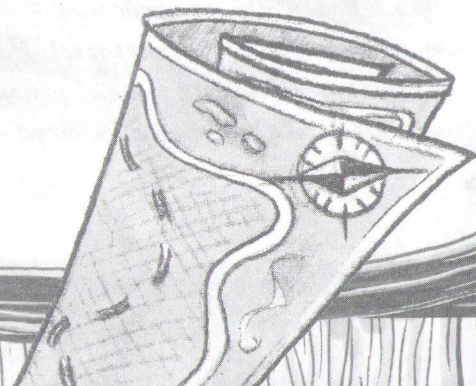
Znalazłem się na pokładzie szybkiego i mocnego statku zmierzającego do Erathii. Jakże dziwne wydają się być wydarzenia, które zmusiły mnie do opuszczenia mojego ojczystego kraju!

Nimbus powrócił do swej posiadłości razem z małą drużyną Nekromantów - wyglądało na to, że byli to wszyscy, którzy posiadali jakąkolwiek moc, a którzy pozostali w Enroth. Zebrał ich po to, by udać się do Deyji, w Erathii, by służyć martwemu królowi, Nicolasowi Gryphonheartowi. Tak, temu Gryphonheartowi! Ojcu Cateriny.

Erathiańska gildia w dość odważny, a nawet ryzykancki sposób postanowiła przejąć władzę. Deathknell, przywódca gildii i król Deyji, zdecydował się na przejęcie erathiańskiego tronu przez zamordowanie Gryphonhearta i wskrzeszenie go jako martwiaka, który wypełniałby jego rozkazy. No cóż, częśowo jego plan się powiódł, ale po wskrzeszeniu króla coś poszło nie tak i martwiak zabił Deathknella. Teraz Erathia i Deyja mają nowego króla...a gildia nowego przywódcę.

Teraz Gryphonheart rozesłał wici do Gildii Nekromantów, aby ci pomogli mu w walce z jego córką, Catherine. Dlatego teraz zmierzamy do Erathii - ja i Nekromanci z Enroth. Takiemu wezwaniu nie można się oprzeć!

Tak się złożyło, że teraz ja dowodzę tą misją. Postanowiłem zakwestionować władzę Nimbusa w gilidii. Chyba nie muszę dodawać, że wygrałem. Spodziewałem się, że mi sie uda, choć nie sądziłem, że pójdzie mi tak łatwo. Zaprawdę, jeżeli moc Nimbusa jest jakimkolwiek wyznacznikiem stanu sztuk nekromanckich w tych czasach, to od moich czasów gildia musiała stracić większość swojej byłej potęgi. Teraz potrzebujemy systematycznego programu badań, który przywróci nam zapomnianą potęgę przeszłości. Aż ciężko uwierzyć, że to ta sama gildia, do której należeli Henden'lal czy Neberneith! Gdyby oni żyli, nigdy nie doszłoby do takiego upadku sztuk nekromanckich. Może to właśnie moim przeznaczeniem jest przywrócić naszą władzę do niegdysiejszej chwały!



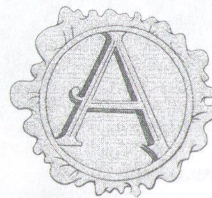
Wpis 143
5 Sierpnia 1167

Raz na tronie raz poza tronem. Tak to już jest ze zmiennym szczęściem królów i pretendentów do tronu w dzisiejszych czasach. A przynajmniej tak się wydaje.

W swojej przemowie po zwycięstwie, co zostało mi doniesione - bo mnie oczywiście przy tym nie było - Catherine dużo mówiła o stabilizacji w kraju. To prawda, „siły zła i ciemności, które wyrządziły tak wielką krzywdę jej ojcu" zostały pokonane, jej ojciec „leży teraz w spokoju, na który zasługuje," A „mieszkańcy Erathii mogą złożyć swoje miecze, wiedząc, że zamiast terroru panuje teraz pokój."

Hmm, nie wyprowadzajmy jej z błędu, jeżeli takie są jej marzenia. Niech wieśniacy także w to wierzą. To może tylko pomóc w moim planie. Bo, tak jak Gryphonheart zastąpił Deathknella, tak i ja zastąpiłem Gryphonhearta. We mnie Catherine będzie miała o wiele groźniejszego wroga. To, czego moi poprzednicy używali jak maczugi, ja użyję jak krawieckiej igły. Pod moim przywództwem Gildia Nekromantów wkroczy w złoty wiek swojej świetności. W naszych laboratoriach ciągle prowadzimy badania poznając nowe tajniki wiedzy. A ponieważ wiedza to władza, nasza - i moja - władza będzie coraz większa.

Ale przecież każdy spisek musi się gdzieś rozpocząć, bo w przeciwnym wypadku nigdy nie ujrzy światła dziennego. Może ziarno niezadowolenia, które zasiałem w tych urodzajnych „spornych krainach," znajdzie tam dobrą glebę? Czas zawyrokuje, a będzie to wyrok skazujący na mojego brata i jego żony! Przysięgam!



Archibald Żelazna Pięść

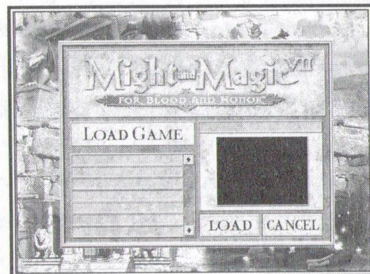
Wielki Mistrz Nekromantów

Prawowity Król Enroth



Menu Początkowe





Nowa Gra

Aby rozpocząć grę od początku, kliknij na przycisku **Nowa Gra.** Spowoduje to przejście do ekranu Tworzenia Drużyny, gdzie znajduje się już drużyna złożona z czterech postaci. Jeżeli chcesz rozpocząć grę z tymi postaciami, kliknij przycisk OK. Jeżeli będziesz chciał dostosować postacie do swoich upodobań, to po zrobieniu tego, kliknij na przycisku Zgoda, co spowoduje rozpoczęcie gry.

Wczytaj Grę

Jeżeli dysponujesz wcześniej zapisanymi grami, to będziesz mógł rozpocząć grę od momentu, w którym ją zapisałeś. Aby to zrobić kliknij przycisk Wczytaj, co spowoduje otworzenie okna dialogowego. Jeżeli klikniesz na nazwach gier podanych w liście, to po prawej stronie ekranu ukaże się pomniejszony Ekran Przygody, który został zapisany wraz ze stanem gry. Pod nim będą widoczne czas i data zapisu. Aby wczytać wybraną grę, kliknij na przycisku **Wczytaj.** Kliknięcie na przycisku **Anuluj** spowoduje powrót do Menu Startowego.

Twórcy Gry

Wybranie tej opcji spowoduje wyświetlenie listy osób, dzięki którym możesz szukać przygód w grze ***Might and Magic VII.***

Wyjście

Kliknięcie na tym przycisku spowoduje zakończenie programu.

Tworzenie Drużyny

Strzałki Wyboru Wizerunku
Wizerunek
Strzałki Wyboru Głosu
Rasa
Klasa
Imię
Cechy
Aktualne Cechy
Punkty Bonusowe
Biegłości
Przycisk Kasowania
Dostępne Biegłości
Lista Klas

Wiadomości Ogólne

Podczas gry kierujesz poczynaniami grupy, zwanej tutaj drużyną, składającej się z czterech postaci. Każda z postaci posiada swoje mocne i słabe strony, profesję oraz biegłości. Możesz rozpocząć grę używając domyślnego składu drużyny, ale możesz też stworzyć swoją własną drużynę korzystając z Ekranu Tworzenia Drużyny. Jeżeli znajdziesz się w tym ekranie przez przypadek, to wciśnij klawisz **ESC**, by powrócić do **Menu Startowego**.

Podczas dostosowywania drużyny do swoich preferencji pracujesz z jedną postacią na raz. Kliknij na kolumnie, gdzie znajduje się wizerunek postaci, której atrybuty chcesz zmienić. Spowoduje to wybór tej właśnie postaci i podświetlenie ramki wokół jej wizerunku. Teraz możesz wybrać wygląd, rasę, klasę i imię tej postaci. Możesz także przydzielić jej biegłości, z którymi rozpocznie grę oraz dostosować jej cechy rozdzielając pomiędzy nie punkty bonusowe.

Zmiana Charakterystyki Postaci

Zmiana Wizerunku Postaci. Klikając na strzałkach Wyboru Wizerunku będziesz mógł przeglądnąć wszystkie dostępne wizerunki postaci. Wraz z wyborem wizerunku postaci zostaną ustalone jej płeć i rasa (człowiek, elf, goblin lub krasnolud).

Zmiana Głosu Postaci. Jeżeli klikniesz na strzałkach Wyboru Głosu, usłyszysz dostępne głosy, którymi będzie posługiwała się dana postać.

Zmiana Klasy Postaci. Klikając na odpowiedniej nazwie w liście klas, możesz zmienić aktualną klasę danej postaci.

Zmiana Imienia Postaci. Kliknięcie na imieniu spowoduje jego wymazanie. Po ukazaniu się kursora wpisz nowe imię, po czym wciśnij ENTER.

Przydział Biegłości. Każda postać ma cztery biegłości, z którymi rozpoczyna grę. Dwie z tych biegłości są określone przez wybraną wcześniej klasę postaci, ale pozostałe dwie biegłości muszą zostać jej przydzielone. Aby wybrać dodatkowe biegłości, kliknij na ich nazwach na Liście Dostępnych Biegłości. W zależności od klasy postaci, na liście ukażą się inne biegłości. Jeżeli chcesz zrezygnować z biegłości, którą wcześniej wybrałeś, to kliknij na jej nazwie, a zostanie ona skasowana.

Rozdzielenie Cech Postaci. Każda postać dysponuje 50 punktami bonusowymi, które mogą być rozdzielone tak, aby dostosować jej cechy. Wybierz daną cechę, po czym dostosuj jej wartość klikając na przyciskach + i -.

Zakończenie. Jeżeli będziesz już zadowolony ze swojej drużyny, kliknij przycisk OK, co spowoduje rozpoczęcie gry. Zanim to jednak zrobisz, wszystkie biegłości i wszystkie punkty bonusowe muszą być rozdysponowane dla każdej z czterech postaci.

Statystyki Dotyczące Postaci oraz ich Efekty

Moc: Moc określa jaką siłę fizyczną posiada dana postać - jak jest ona silna. Postać posiadająca większą Moc będzie zadawała wrogom bardziej dotkliwe ciosy.

Intelekt: Określa jak inteligentna jest dana postać - w jaki sposób będzie sobie ona radziła z rozwiązywaniem problemów i rozumieniem pojęć abstrakcyjnych. Postacie należące do klas, które mogą używać magii żywiołów, dostaną więcej punktów magii jeżeli będą miały wysoką wartość intelektu. Magii żywiołów używają czarnoksiężnicy, łucznicy, łowcy, złodzieje i druidzi.

Osobowość: Osobowość jest miarą osobistej siły woli i uroku osobistego. Duchowni, paladyni, łowcy, mnisi i druidzi używają magii, czerpiącej moc z wnętrza postaci, dlatego będą mieli do dyspozycji tym więcej punktów magii, im wyższa jest wartość ich Osobowości.

Wytrzymałość: Wytrzymałość jest miarą odporności fizycznej bohatera. Postacie z wysoką wytrzymałością dostają dodatkowe punkty życia.

Celność: Ta cecha określa koordynację ręki i oka, jaką posiada dana postać. Im wyższa celność, tym większe szanse na trafienie w walce wręcz oraz przy użyciu broni działających na dystans.

Szybkość: Szybkość jest miarą tego, ile czasu będzie zajmowało danej postaci wykonanie danych czynności oraz jak długo będzie musiała czekać przed wykonaniem następnej czynności.

Szczęście: Szczęście ma bardzo subtelny wpływ na wiele czynności wykonywanych w czasie gry. Najbardziej widocznym efektem szczęścia jest to, że postacie z wyższą wartością określającą ich szczęście są bardziej odporne na ataki magiczne i doznają mniejszych obrażeń w razie wpadnięcia w zastawioną pułapkę.

Klasa postaci: Biegłości

Od klasy postaci zależy jakich biegłości będzie się ona mogła nauczyć oraz jaki poziom tych biegłości będzie mogła osiągnąć. Wraz z uzyskiwaniem kolejnych poziomów doświadczenia (patrz też Awansowanie), postacie będą mogły uczyć się niektórych biegłości na wyższym poziomie zaawansowania. Poniższa legenda dotyczy Tabeli Biegłości przedstawionych na następnych stronach.

Legenda Tabeli Biegłości

P	Postacie należące do tej klasy mogą nauczyć się danej biegłości w stopniu Podstawowym
E	Postać może udoskonalić daną biegłość do poziomu Ekspert
M	Postać może poznać poziom Mistrzowski danej biegłości
AM	Postać może poznać daną biegłość na najwyższym dostępnym poziomie - Arcymistrzowskim

Biegłości Magiczne

KLASA	Ogień	Woda	Powietrze	Ziemia	Duch	Umysł	Ciało	Ciemność	Światło
Rycerz	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kawalerzysta	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Champion	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Czarny Rycerz	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Złodziej	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Łotrzyk	P	P	P	P	-	-	-	-	-
Szpieg	P	P	P	P	-	-	-	-	-
Assassyn	P	P	P	P	-	-	-	-	-
Mnich	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nowicjat	-	-	-	-	P	P	P	-	-
Mistrz	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Ninja	-	-	-	-	P	P	P	-	-
Paladyn	-	-	-	-	P	P	P	-	-
Krzyżowiec	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Bohater	-	-	-	-	M	M	M	-	P
Złoczyńca	-	-	-	-	M	M	M	P	-
Łucznik	P	P	P	P	-	-	-	-	-
Mag Wojownik	E	E	E	E	-	-	-	-	-
Mistrz Łuku	M	M	M	M	-	-	-	-	P
Strzelec Wyborowy	M	M	M	M	-	-	-	P	-
Łowca	P	P	P	P	P	P	P	-	-
Myśliwy	P	P	P	P	P	P	P	-	-
Szlachetny Łowca	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Łowca Nagród	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Duchowny	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Kapłan	-	-	-	-	M	M	M	-	-
Kapłan Światła	-	-	-	-	AM	AM	AM	-	AM
Kapłan Ciemności	-	-	-	-	AM	AM	AM	AM	-
Druid	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Wielki Driud	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Arcy-Druid	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Mistrz Czarnej Magii	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Czarnoksiężnik	E	E	E	E	-	-	-	-	-
Czarodziej	M	M	M	M	-	-	-	-	-
Arcy-Mag	AM	AM	AM	AM	-	-	-	-	AM
Martwiak	AM	AM	AM	AM	-	-	-	AM	-

Biegłości Walki

KLASA	Miecz	Topór	Kij	Włócznia	Sztylet	Łuk	Buława	N.Uzbr	Skóra	Kolczuga	Z. Płyt	Tarcza	Unik
Rycerz	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M	M	E
Kawalerzysta	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M	M	E
Champion	AM	M	E	AM	E	E	M	E	M	M	AM	AM	E
Czarny Rycerz	AM	M	E	AM	E	E	M	E	M	M	AM	AM	E
Złodziej	M	-	-	-	M	E	E	E	M	E	-	P	M
Łotrzyk	M	-	-	-	M	E	E	E	M	E	-	P	M
Szpieg	M	-	-	-	AM	E	E	E	AM	E	-	P	M
Assassyn	M	-	-	-	AM	E	E	E	AM	E	-	P	M
Mnich	E	-	M	E	E	P	-	M	M	-	-	-	M
Nowicjat	E	-	M	E	E	P	-	M	M	-	-	-	M
Mistrz	E	-	AM	E	E	P	-	AM	M	-	-	-	AM
Ninja	E	-	AM	E	E	P	-	AM	M	-	-	-	AM
Paladyn	M	E	P	E	E	E	M	P	E	E	M	M	P
Krzyżowiec	M	E	P	E	E	E	M	P	E	E	M	M	P
Bohater	M	E	P	E	E	E	AM	P	E	E	M	AM	P
Złoczyńca	M	E	P	E	E	E	AM	P	E	E	M	AM	P
Łucznik	E	E	P	M	E	M	-	P	M	M	-	-	E
Mag Wojownik	E	E	P	M	E	M	-	P	M	M	-	-	E
Mistrz Łuku	E	E	P	M	E	AM	-	P	M	AM	-	-	E
Strzelec Wyborowy	E	E	P	M	E	AM	-	P	M	AM	-	-	E
Łowca	E	M	P	E	E	M	-	P	M	M	-	E	E
Myśliwy	E	M	P	E	E	M	-	P	M	M	-	E	E
Szlachetny Łowca	E	AM	P	E	E	M	-	P	M	M	-	E	E
Łowca Nagród	E	AM	P	E	E	M	-	P	M	M	-	E	E
Duchowny	-	-	P	-	-	E	M	-	E	E	-	M	-
Kapłan	-	-	P	-	-	E	M	-	E	E	-	M	-
Kapłan Światła	-	-	P	-	-	E	M	-	E	E	-	M	-
Kapłan Ciemności	-	-	P	-	-	E	M	-	E	E	-	M	-
Druid	-	-	P	-	M	P	E	-	E	-	-	E	-
Wielki Druid	-	-	P	-	M	P	E	-	E	-	-	E	-
Arcy-Druid	-	-	P	-	M	P	E	-	E	-	-	E	-
Mistrz Czarnej Magii	-	-	P	-	M	P	E	-	E	-	-	E	-
Czarnoksiężnik	-	-	M	-	E	P	-	-	E	-	-	-	-
Czarodziej	-	-	M	-	E	P	-	-	E	-	-	-	-
Arcy-Mag	-	-	M	-	E	P	-	-	E	-	-	-	-
Martwiak	-	-	M	-	E	P	-	-	E	-	-	-	-

Różne Biegłości

KLASA	Rozbrajanie pułapek	Percepcja	Kupiectwo	Nauka	Medytacja	Przyrost Mięśni	Identyfik. Przedmiotu	Naprawa	Identifik Potworów	Mistrz Broni	Kradzież	Alchemia
Rycerz	P	E	E	P	-	M	-	M	-	M	-	-
Kawalerzysta	P	E	E	P	-	M	-	M	-	M	-	-
Champion	P	E	E	P	-	AM	-	AM	-	AM	-	-
Czarny Rycerz	P	E	E	P	-	AM	-	AM	-	AM	-	-
Złodziej	M	M	M	E	-	E	M	P	-	M	M	E
Łotrzyk	M	M	M	E	-	E	M	P	-	M	M	E
Szpieg	AM	M	M	E	-	E	M	P	-	M	AM	E
Assassyn	AM	M	M	E	-	E	M	P	-	M	AM	E
Mnich	P	E	-	M	-	M	-	-	E	M	P	-
Nowicjat	E	E	-	M	-	M	-	-	E	M	P	-
Mistrz	E	E	-	AM	-	AM	-	-	E	M	P	-
Ninja	M	E	-	AM	-	AM	-	-	E	M	E	-
Paladyn	-	P	E	P	E	M	-	M	-	E	-	-
Krzyżowiec	-	P	E	P	E	M	-	M	-	E	-	-
Bohater	-	P	E	P	E	M	-	AM	-	E	-	-
Złoczyńca	-	P	E	P	E	M	-	AM	-	E	-	-
Łucznik	E	M	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Mag Wojownik	E	M	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Mistrz Łuku	E	AM	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Strzelec Wyb.	E	AM	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Łowca	E	M	P	E	P	E	P	P	M	E	E	P
Myśliwy	E	M	P	E	P	E	P	P	M	E	E	P
Szlachetny Łowca	E	M	P	E	P	E	P	P	AM	E	E	P
Łowca Nagród	E	M	P	E	P	E	P	P	AM	E	E	P
Duchowny	-	E	M	M	M	P	-	M	E	-	-	E
Kapłan	-	E	M	M	M	P	-	M	E	-	-	E
Kapłan Światła	-	E	AM	M	M	P	-	M	E	-	-	E
Kapłan Ciemności	-	E	AM	M	M	P	-	M	E	-	-	E
Druid	-	E	E	M	M	-	E	-	E	P	-	M
Wielki Druid	-	E	E	M	M	-	E	-	E	P	-	M
Arcy-Druid	-	E	E	M	AM	-	E	-	E	P	-	AM
M. Czarnej Magii	-	E	E	M	AM	-	E	-	E	P	-	AM
Czarnoksiężnik	-	E	P	M	M	-	M	E	M	-	-	M
Czarodziej	-	E	P	M	M	-	M	E	M	-	-	M
Arcy-Mag	-	E	B	M	M	-	AM	E	AM	-	-	M
Martwiak	-	E	B	M	M	-	AM	E	AM	-	-	M

Klasa: Punkty Życia i Punkty Magii

Klasa danej postaci ma wpływ na to, z jaką ilością punktów życia i punktów magii ta postać rozpocznie grę oraz na to, ile wyżej wymienionych punktów uzyska po osiągnięciu nowego poziomu, co przedstawione jest w poniższej tabeli. Wartości początkowe mogą się zmieniać w zależności od tego, w jaki sposób rozdysponowałeś punkty bonusowe pomiędzy Wytrzymałość, Intelekt i Osobowość.

Klasa	*Wartość początkowa*		*Punkty życia na poziom*			*Punkty magii na poziom*		
	Punkty Życia	*Punkty Magii*	*Podstawa*	*1-szy Awans*	*2-gi Awans*	*Podstawa*	*1-szy Awans*	*2-gi Awans*
Rycerz	40	0	5	7	9	0	0	0
Złodziej	35	0	4	6	8	0	1	1
Mnich	35	0	5	6	8	0	1	1
Paladyn	30	5	4	5	6	1	2	3
Łucznik	30	5	3	4	6	1	2	3
Łowca	30	0	4	5	6	0	2	3
Duchowny	25	10	2	3	4	3	4	5
Druid	20	10	2	3	4	3	4	5
Czarnoksiężnik	20	15	2	3	3	3	4	6

Rasa: Cechy Początkowe

Rasa ma wpływ na cechy początkowe postaci oraz na to, jak dużo punktów bonusowych można przydzielić do poszczególnych cech. W przypadku niektórych postaci, aby podnieść pewne cechy o jeden punkt trzeba przyporządkować aż dwa punkty bonusowe. Inne cechy zwiększają swoją wartość o dwa po przydzieleniu im jednego punktu bonusowego. Poniższa tabela ilustruje słabe i mocne strony poszczególnych ras.

Cechy	*Człowiek*			*Elf*			*Goblin*			*Krasnolud*		
	Min	*Początkowa*	*Max*	*Min*	*Początkowa*	*Max*	*Min*	*Początkowa*	*Max*	*Min*	*Początkowa*	*Max*
Moc	9	11	25	5	7	15	12	14	30	12	14	30
Intelekt	9	11	25	12	14	30	5	7	15	9	11	25
Osobowość	9	11	25	9	11	25	5	7	15	9	11	25
Wytrzymałość	7	9	25	5	7	15	9	11	25	12	14	30
Celność	9	11	25	12	14	30	9	11	25	5	7	15
Szybkość	9	11	25	9	11	25	12	14	30	5	7	15
Szczęście	7	9	25	7	9	20	7	9	20	7	9	20

Aby podwyższyć tę wartość o 1 punkt trzeba przydzielić 2 punkty bonusowe. Zmniejszenie tej wartości poniżej wartości początkowej spowoduje dodanie 1/2 punkta do punktów bonusowych, które można rozdzielić na inne cechy.

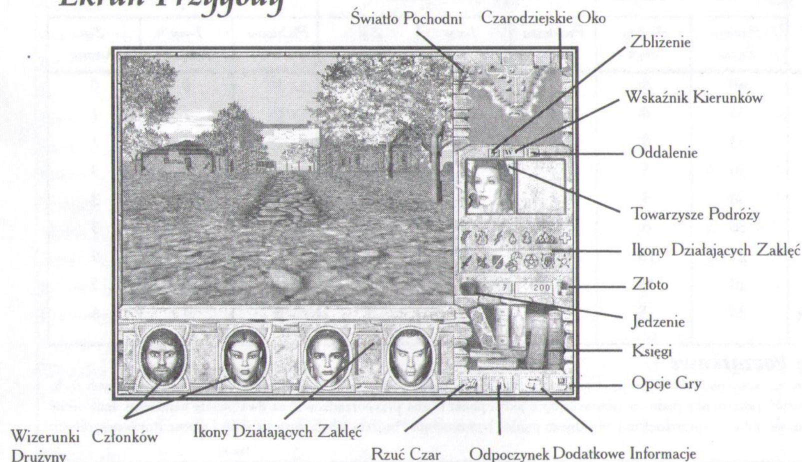
Każdy punkt bonusowy przydzielony do tej cechy powoduje podwyższenie jej wartości o 2 punkty. Zmniejszenie tej wartości poniżej wartości początkowej spowoduje dodanie 2 punktów do punktów bonusowych, które można rozdzielić na inne cechy.

Rasa: Odporność Początkowa

Za każdym razem gdy postać jest atakowana przy pomocy magii, skutki tego ataku mogą zostać zmniejszone lub nawet może on w ogólne nie wyrządzić żadnych szkód. Im większa odporność na dany typ magii, tym większa szansa, że dana postać wyjdzie z opresji bez szwanku. Ludzie rozpoczynając grę mają 5 punktów odporności na Magię Ducha i Ciała, Elfy mają 10 punktów odporności na Magię Umysłu, Gobliny mają 5 punktów odporności na Magię Ognia i Powietrza, a Krasnoludy mają taką samą odporność początkową na Magię Ziemi i Wody.

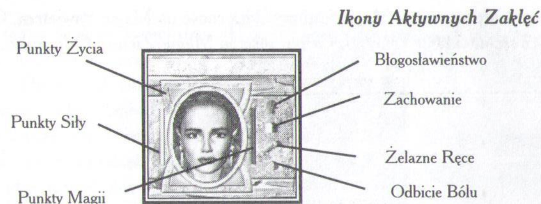
Typy Ekranów Występujących w Grze

Ekran Przygody



Gdy już wybierzesz członków swojej drużyny możesz rozpocząć grę. Widok Główny ukazuje to, co ma przed oczyma Twoja Drużyna. Ponieważ akcja gry rozgrywa się w czasie rzeczywistym, to będą się tu ukazywali przechodzący ludzie, monstra szykujące się do ataku, chmury płynące po niebie, itd. Poruszanie odbywa się za pomocą klawiszy kursora. Wraz z pojawieniem się w Widoku Głównym nowego obszaru, będzie aktualizowana Mapa, która znajduje się w prawym górnym rogu ekranu. Strzałka na Mapie oznacza położenie Twojej drużyny i kierunek, w którym jest ona zwrócona. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w częściach podręcznika zatytułowanych „Jak Szukać Przygód" i „Walka."

Postaci Występujące w Grze



Tutaj znajdują się portrety wszystkich czterech członków Twojej drużyny. Choć podróżują oni wspólnie, to jednak każdy z nich wykonuje poszczególne czynności - zamach mieczem, otwarcie drzwi, rozmowa z nieznajomym, czy rzucanie czarów - pojedynczo. Wizerunek bohatera, który jest w danej chwili aktywny, jest zaznaczony podświetloną obwódką. Ponieważ to, z jakim skutkiem zostanie wykonana dana czynność, zależy od poziomu biegłości, które posiada postać wykonująca tą czynność, lepiej wybrać tego bohatera, który się najlepiej nadaje do jej wykonania. Wybór postaci odbywa się przez kliknięcie na jej wizerunku.

Niektóre czynności, na przykład takie jak rzucanie czarów czy atak, powodują, że po ich wykonaniu postać potrzebuje trochę czasu, żeby dojść do siebie. Wtedy gaśnie Światło Gotowości. To światło informuje Cię także o zbliżaniu się wrogów. Jeżeli świeci się na zielono, to w pobliżu nie ma żadnych wrogów; jeżeli zmienia kolor na żółty, to wrogowie są gdzieś niedaleko; natomiast jeżeli światełko zaświeci się na czerwono, to będzie oznaczało, że Twoja drużyna jest atakowana.

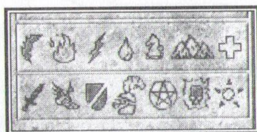
Niebieski wskaźnik po prawej stronie każdego wizerunku pokazuje jaką ilością punktów magii dysponuje dana postać. Zielony wskaźnik po lewej stronie wizerunku pokazuje pozostałą liczbę punktów życia. P-kliknięcie na wizerunku spowoduje wyświetlenie informacji na temat postaci, która na nim widnieje. Podwójne kliknięcie na wizerunku postaci spowoduje przejście do Ekranu Postaci, którego opis znajduje się w dalszej części podręcznika.

Towarzysze Podróży

Tutaj znajdują się wizerunki postaci, które nie należą do Twojej drużyny, ale za nią podążają. Może się tu znaleźć dwóch Najemników (patrz rozdział Najmowanie Towarzyszy Podróży) i nieograniczona liczba innych postaci, które podążają wraz z Twoją drużyną. Jeżeli chcesz porozmawiać z którąś z tych postaci, to wystarczy, że klikniesz na jej wizerunku. Jeżeli masz więcej niż dwóch towarzyszy, to możesz przeglądać ich wizerunki klikając na strzałkach, które znajdują się po obu stronach.

Ikony Działających Zaklęć

Powolne Spadanie, Odporność na Magię Ognia, Odporność na Magię Powietrza, Odporność na Magię Wody, Odporność na Magię Umysłu, Odporność na Magię Ziemi i Odporność na Magię Ciała.



Heroizm, Pośpiech, Tarcza, Kamienna Skóra, Ochrona przed Magią, Żywy Ogień i Dzień Bogów.

Pod wizerunkami Towarzyszy podróży znajduje się grupa ikon, które przedstawiają różne czary działające w danym momencie na Twoją drużynę. Jeżeli czar działa, to jego ikona będzie się świeciła. Ikony Światła Pochodni i Oka Czarnoksiężnika znajdują się w górnej części Mapy. Ikony działających zaklęć, które działają na poszczególnych członków drużyny znajdują się poniżej ich wizerunków.

Księgi, Jedzenie i Złoto

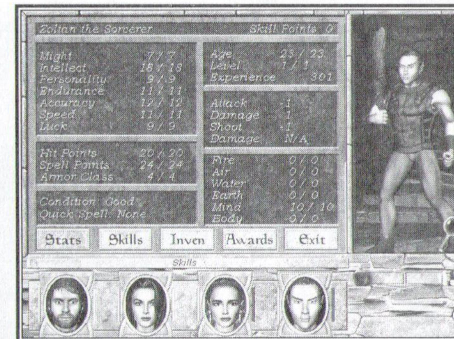
Drużyna nosi ze sobą księgi, w których zapisywane są różne informacje dotyczące podróży. Jeżeli chcesz otworzyć Księgę, to kliknij na niej. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w części podręcznika zatytułowanej Ekran Ksiąg. Powyżej ksiąg znajduje się jedzenie i złoto, które posiada Twoja drużyna.

Przyciski: Rzuć Czar, Odpoczynek, Dodatkowe Informacje i Opcje Gry

Te przyciski znajdują się w prawym dolnym rogu ekranu. Jeżeli chcesz zobaczyć księgę czarów aktualnie wybranej postaci, to kliknij na przycisku **Rzuć Czar** (*patrz też System Magii*). Kliknięcie na przycisku Odpoczynek spowoduje wyświetlenie **Menu Odpoczynku.** Jeżeli klikniesz na Dodatkowe Informacje, to zostaną wyświetlone informacje na temat danej postaci i drużyny. Jeżeli natomiast chcesz przejść do **Menu Opcji Gry**, kliknij na przycisku **Opcje Gry**.

Ekrany Postaci

Informacje na temat członków Twojej drużyny możesz znaleźć na czterech Ekranach Postaci: Ekranie Statusu Postaci, Ekranie Biegłości, Ekwipunku i Nagród. Aby przejść do ekranów postaci, należy dwukrotnie kliknąć na jej wizerunku. Przyciski, które znajdują się nad portretem, służą do przełączania między kolejnymi ekranami. Jeżeli chcesz przejść do ekranów innej postaci, to wystarczy, że klikniesz na jej wizerunku. Gdy będziesz chciał wyjść z Ekranów Postaci i powrócić do Ekranu Przygód, to wciśnij klawisz ESC lub kliknij na przycisku Wyjście.



Ekran Statusu Postaci

Tutaj wyświetlane są statystyki dotyczące danej postaci. Pierwsza liczba pokazuje aktualną wartość (która może zostać zmieniona przez odniesione obrażenia, magię i inne efekty), a druga liczba pokazuje normalną wartość. Na przykład, „Punkty Życia 20/30" oznacza, że postać w danej chwili posiada 20 z 30 możliwych punktów życia.

Obrażenia są zazwyczaj pokazane jako zakres wartości. „Obrażenia 11-18" może być zinterpretowane, że „broń do walki wręcz, w rękach tej postaci w przypadku udanego ataku może zadać od 11 do 18 punktów obrażeń." Bonus Ataku i Bonus Strzału mają wpływ na to, jaka jest szansa, że uderzenie w walce wręcz"dojdzie" a broń używana na dystans trafi do celu. Wartość dodatnia wskazuje na to, że dana postać ma większe szanse na wykonanie skutecznego ataku niż w warunkach normalnych, a wartość ujemna oznacza, że szanse są mniejsze niż normalnie.

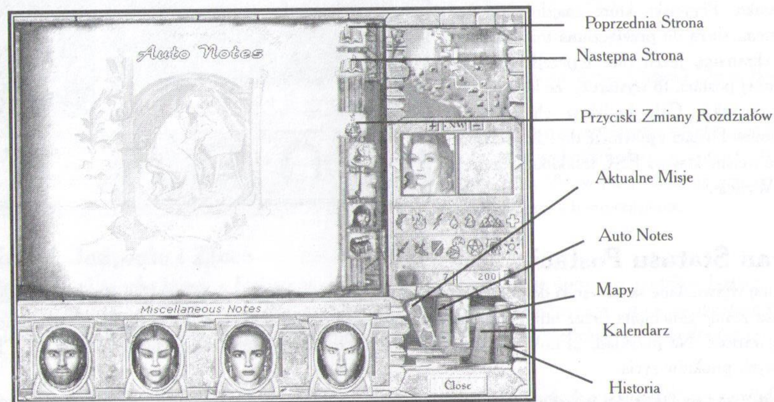
P-kliknięcie na którejkolwiek ze statystyk spowoduje wyświetlenie informacji o tym, jaki wpływ na przebieg gry ma dana cecha.

Ekran Biegłości

Tutaj można sprawdzić jakie Biegłości posiada dana postać, w jakim stopniu są one przez nią opanowane i na jakim poziomie. Wraz ze zdobywaniem wyższych stopni doświadczenia, postać dostaje punkty biegłości, które może wykorzystać podwyższając dotychczasowy poziom danej biegłości. Aby przejść na wyższy poziom danej biegłości, trzeba na niej kliknąć. Im wyższy poziom, tym więcej punktów potrzeba do przejścia na następny. P-kliknięcie na danej biegłości spowoduje wyświetlenie jej opisu.

Ekrany Ksiąg

Wraz z poznawaniem Erathii, Twoja drużyna będzie odnotowywała w swoich księgach pewne przydatne informacje. Aby przerzucić stronę w obrębie jednego rozdziału, kliknij na przyciskach Następna Strona lub Poprzednia Strona.



Aktualne Misje: Jeżeli otrzymasz nową misję, to zostanie ona zanotowana w tej księdze. Misje pozostają w Księdze dopóki nie zostaną ukończone.

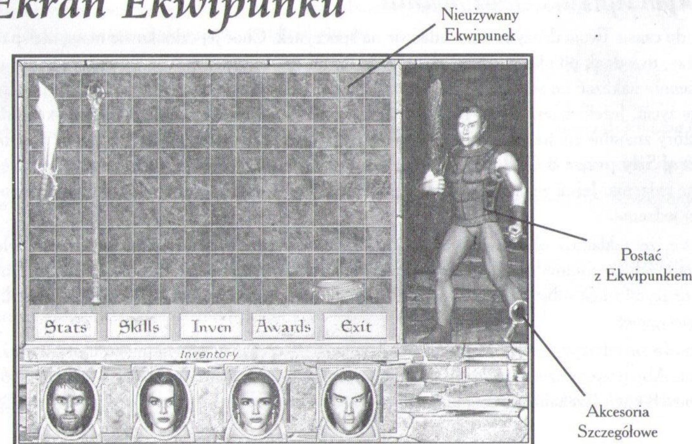
Notatki: Księga ta służy także do zapisywania odkryć dotyczących przygotowania mikstur i eliksirów, skutków picia z fontann, czy wskazówek na temat tajemniczych obelisków, które można spotkać w okolicy. Znajduje się w niej także rozdział poświęcony różnorodnym wydarzeniom, które nie są objęte wyżej wymienionymi kategoriami.

Mapy: W tej księdze znajduje się mapa z zaznaczonym na niej Twoim aktualnym położeniem. Używając odpowiednich przycisków można ją przewijać, powiększać i zmniejszać.

Kalendarz: Ta księga z kolei zawiera aktualny czas i datę.

Historia: Ta księga to chronologiczny zapis dotyczący podróży Twojej drużyny.

Ekran Ekwipunku



Gdy jakaś postać kupi lub podniesie przedmiot, to staje się on jedną z części ekwipunku. Przedmioty znajdujące się w polu Nieużywany Ekwipunek to rzeczy, które dana postać niesie ze sobą, ale których w tej chwili nie używa. Przedmioty można oglądać, jeżeli się na nich kliknie prawym przyciskiem myszki. Jeżeli przedmiot został wcześniej zidentyfikowany przez właściciela sklepu lub bohatera posiadającego biegłość Identyfikacja Przedmiotów, to ukaże się informacja z opisem. Jeżeli chcesz podnieść jakiś przedmiot, to wystarczy na nim kliknąć. Podniesione przedmioty „przywierają" do kursora myszki i można je przenosić. Jeżeli chcesz upuścić podniesiony wcześniej przedmiot, to kliknij jeszcze raz w miejscu, w którym ma się znaleźć.

Po prawej stronie znajduje się pełny wizerunek bohatera wyposażonego w przedmioty, których w danej chwili używa. Aby dołączyć do używanych przedmiotów następny, podnieś go z pola **Nieużywany Ekwipunek** i upuść go na pełnym wizerunku postaci. Postacie mogą używać tylko takich przedmiotów, na które pozwalają im ich biegłości, i za wyjątkiem pierścieni, mogą używać tylko jednego przedmiotu jednocześnie. Jeżeli chcesz wyświetlić wszystkie pierścienie, rękawice i amulety, które ma na sobie bohater, wystarczy, że klikniesz na przycisku **Akcesoria Szczegółowe**.

Jeżeli chcesz, żeby aktywna postać przekazała jakiś przedmiot innemu członkowi drużyny, podnieś go i upuść na wizerunek postaci, która ma go otrzymać. Aby upuścić przedmiot na ziemię, wybierz go i wciśnij klawisz ESC, co spowoduje powrót do Ekranu Przygody, a następnie upuść go na widoku głównym. Aby użyć takich przedmiotów jak zwoje, podręcznik lub eliksir, podnieś je, a następnie P-kliknij na portrecie postaci lub L-kliknij na jej pełnym wizerunku.

Ekran Odpoczynku i Obozowania

Od czasu do czasu Twoja drużyna musi udać się na spoczynek. Choć jej członkowie mogą nie spać przez długi czas, to jednak po około jednym dniu będą stopniowo tracili siły. Aby tego uniknąć powinieneś raz dziennie nakazać im sen. Podczas snu są także przywracane utracone podczas dnia punkty magii i punkty życia. Jeżeli chcesz, żeby Twoja drużyna rozbiła obozowisko, kliknij na przycisku **Odpoczynek,** który znajduje się na Ekranie Przygody, a po ukazaniu się menu wybierz przycisk Odpoczywaj i **Zbieraj Siły przez 8 Godzin**. Jeżeli rozbijasz obozowisko na trawie, to czynność ta pochłonie 1 jednostkę jedzenia. Jeżeli zechcesz rozstawić obozowisko na trudniejszym terenie, to może to pochłonąć więcej jedzenia.

Upewnij się, że zakładasz obozowisku w tak bezpiecznym miejscu, jak to tylko możliwe. Wiele stworów bez żadnych skrupułów zaatakuje, jeżeli zastanie bezsilnych podróżnych podczas snu. Członkowie Twojej drużyny zdają sobie z tego sprawę i nie będą chcieli zakładać obozowiska, jeżeli w pobliżu będzie nieprzyjaciel.

Czasami może się zdarzyć, że Twoja drużyna będzie musiała czekać w jednym miejscu przez dłuższy okres czasu. Aby przyspieszyć jego upływ, kliknij na przycisku Odpoczynek, po czym wybierz spomiędzy dostępnych opcji Czekaj bez Zbierania Sił.

Ekrany Opcji Gry

Aby przejść do Menu Opcji Gry kliknij na przycisku Opcje Gry, który znajduje się na Ekranie Przygody. Następnie będziesz mógł skorzystać z opcji opisanych poniżej. Gdy Menu Opcji Gry jest otwarte, gra jest automatycznie wstrzymywana na ten czas.

Powrót

Zamyka Menu Opcji Gry i powraca do Ekranu Przygody.



Ustawienia

Otwiera Menu Opcji Systemowych, gdzie można ustawić szczegóły dotyczące wyświetlania grafiki i odtwarzania dźwięku.

Jakość Grafiki: Można tutaj ustalić jakość grafiki. Dostępne są następujące opcje: niska, średnia i wysoka. Jeżeli Twój komputer nie jest zbyt szybki, to zmniejszenie jakości grafiki może poprawić szybkość gry.

Szybkość Obrotu: Tutaj można ustawić z jaką szybkością będzie się obracała Twoja drużyna jeżeli przyciśniesz klawisze kursora lewo lub prawo. Najszybciej będzie się to odbywało przy ustawieniu 16x, a ustawienie Płynny oznacza najmniejszą szybkość obrotu.

Odgłosy Kroków: Jeżeli to pole jest zaznaczone, to przy poruszaniu się Twojej drużyny będzie słychać odgłosy kroków.

Ciągły Bieg: Zamiast chodzić, członkowie Twojej drużyny będą zawsze poruszali się biegiem.

Obrót po Wyjściu: Po wyjściu z budynku Twoja drużyna zawsze obróci się przodem do drzwi.

Pokaż Obrażenia: Podczas walki wszystkie informacja na temat zadawanych i odnoszonych obrażeń są wyświetlane w okienku tekstowym. Tutaj można tę opcję włączyć lub wyłączyć.

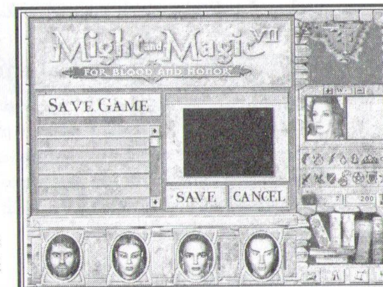
Głośność Efektów Dźwiękowych, Muzyki i Głosu Postaci: Te trzy opcje pozwalają na ustawienie głośności odgrywania efektów dźwiękowych, muzyki w tle i głosu Twojej postaci. Aby zmienić ustawienia wystarczy kliknąć na odpowiednim miejscu na wskaźniku lub użyć strzałek.

Nowa Gra

Kliknięcie na tym przycisku spowoduje rozpoczęcie nowej gry, wliczając w to tworzenie drużyny.

Zachowaj Grę

Kliknięcie na tym przycisku spowoduje wyświetlenie Okna Dialogowego Zapisywania Stanu Gry. Aby zapisać stan gry, musisz kliknąć na wolnym slocie, wpisać nazwę gry i wcisnąć przycisk Zachowaj. Jeżeli klikniesz na wcześniej zapisanej grze, ukaże się pomniejszony Ekran Przygody, pokazujący gdzie i kiedy gra została zapisana.



Wczytaj Grę

Okno Dialogowe Wczytywania Gry wygląda podobnie jak Okna Dialogowe Zapisywania Stanu Gry. Aby wczytać zapisany wcześniej stan gry, wystarczy wybrać ją z listy i wcisnąć przycisk Wczytaj.

Wyjście

Powoduje opuszczenie gry i powrót do Menu Startowego.

Jak Szukać Przygód

Poruszanie się

Poruszanie się po świecie odbywa się za pomocą klawiatury. Klawisze kursora służą do zmiany kierunku poruszania się oraz do chodzenia. Jeżeli chcesz poruszać się biegiem, to wciśnij i trzymaj klawisz **SHIFT**, a następnie użyj odpowiednich klawiszy kursora. Aby poruszać się w bok nie zmieniając kierunku, w którym patrzysz, wciśnij i trzymaj klawisz **CTRL**, a potem użyj klawiszy kursora LEWO lub PRAWO.

Klaw. Kursora Góra	Ruch do przodu
SHIFT + Klaw. Kursora Góra	Bieg do przodu
Klaw. Kursora Lewo/Prawo	Obrót
SHIFT + Klaw. Kursora Lewo/Prawo	Szybki obrót
CTRL + Klaw. Kursora Lewo/Prawo	Poruszanie się w bok
Klaw. Kursora Dół	Ruch w tył
X	Skok
Page Down	Spojrzenie w górę
Delete	Spojrzenie w dół
End	Powrót głowy do normalnej pozycji

Uważaj na przepaście i rozpadliny. Jeżeli Twoja drużyna spadnie, a upadek będzie długi, to jej członkowie odniosą poważne obrażenia. Jeżeli jednak stok nie jest ścianą prostopadłą do ziemi, to można po nim zejść zachowując przy tym szczególną ostrożność. Przy pomocy skoków z rozpędu będziesz mógł pokonać małe przeszkody takie jak niskie półki skalne lub mniejsze rozpadliny.

Latanie

Page Up	Wznoszenie się
Insert	Opadanie
Home	Szybkie Lądowanie

Czar wysokiego poziomu zwany Latanie, należący do Szkoły Magii Powietrza, pozwala Twojej drużynie na wzniesienie się w powietrze. Do poruszania się w przód i w tył oraz do skręcania dalej służą odpowiednie klawisze kursora, ale tym razem możliwy jest także ruch w dół i w górę. Dzięki temu czarowi nieraz będziesz mógł przezwyciężyć najróżniejsze problemy, ale uważaj - Twoja drużyna spadnie w dół jak tylko czar przestanie działać.

Długie Podróże

Każda mapa obszaru przedstawia pewną część Erathii. Jeżeli dotrzesz do brzegu mapy, to możesz przejść na następną. Taka podróż może zająć kilka dni. Podczas długich podróży Twoja drużyna zużywa jedną jednostkę jedzenia dziennie. Jeżeli wyruszysz w podróż nie mając wystarczająco dużo jedzenia, to Twoja drużyna przypędzie na miejsce osłabiona. Długie dystanse można także przemierzać za pomocą wynajętych łodzi lub powozów (*patrz też Miasta*).

Co Można Zrobić z Przedmiotami

Przedmioty do Wzięcia

Podczas podróży Twoja drużyna natknie się na różnego typu przedmioty, takie jak części wyposażenia lub składniki eliksirów. Jeżeli nikt nie będzie ich strzegł, to można je wziąć. Aby to zrobić wystarczy na takim przedmiocie kliknąć. Zostanie on dodany do Ekwipunku aktywnej postaci. Jeżeli chcesz przyjrzeć się jakiemuś przedmiotowi, to P-kliknij na nim. Jeżeli aktywna postać posiada biegłość Identyfikacji Przedmiotów, to patrząc na ten przedmiot postara się go jednocześnie zidentyfikować.

Pojemniki

Podczas gry znajdziesz także różnorakie skrzynie ze skarbami i szuflady, które są przykładami pojemników. Jeżeli chcesz, żeby aktywna postać spróbowała otworzyć pojemnik, wystarczy, że na nim klikniesz. Przy wielu pojemnikach jest zastawiona pułapka, więc zawsze lepiej, żeby pojemnik otwierała postać mająca biegłość rozbrajania pułapek. Jeżeli jednak pułapka zostanie uruchomiona, to postać posiadająca biegłość Percepcji może częściowo, a nawet zupełnie, uniknąć obrażeń. Po otworzeniu pojemnika ukażą się przedmioty, które się w nim znajdują. Można je podnosić i identyfikować tak, jak inne przedmioty.

Zwłoki

Po walce często zostają martwe ciała. Jeżeli chcesz przeszukać zwłoki pokonanego przeciwnika, wystarczy, że na nich klikniesz. W taki sposób możesz znaleźć złoto i/lub inne przedmioty. Po przeszukaniu, zwłoki znikają.

Przyciski i Dźwignie

Od czasu do czasu natkniesz się na różnego rodzaju przyciski, dźwignie i inne tego typu urządzenia. Jeżeli chcesz ich użyć, wystarczy na nich kliknąć.

Fontanny

Jeżeli chcesz, żeby aktywna postać napiła się z fontanny, zbliż się do niej i kliknij na powierzchni wody

Drzwi

Wejścia do Podziemi: Aby wejść do jaskiń, fortec, podziemi i innych miejsc tego typu, kliknij na ich wejściu. Gdy to zrobisz, będziesz poproszony o potwierdzenie swojej decyzji. Jeżeli chcesz wejść wybierz opcję Zgoda.

Drzwi Wewnętrzne: Podróżując przez podziemia natkniesz się na zamknięte drzwi. Kliknięcie na nich spowoduje, że aktywna postać spróbuje je otworzyć. Do otworzenia niektórych drzwi będą potrzebne pewne przedmioty, np. klucze. Do otworzenia innych trzeba będzie użyć przełącznika lub wykonać na nich konkretną akcję.

Sekretne Drzwi: Niektóre drzwi są ukryte lub zamaskowane. Otwiera się je tak jak normalne drzwi, ale trzeba je przedtem znaleźć. Wykrycie takich drzwi może udać się postaci posiadającej biegłość Percepcji. Po wykryciu, drzwi będą świeciły na czerwono.

Drzwi w Mieście: Drzwi sklepów, domów, oberży i innych mniejszych budynków można otworzyć klikając na nich. Niektóre sklepy są otwarte tylko w określonych godzinach. Otwarcie drzwi w mieście automatycznie powoduje rozpoczęcie transakcji z właścicielem budynku. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w części podręcznika zatytułowanej Miasta.

Inny Obiekty

Erathia pełna jest obiektów, których zastosowania będziesz się musiał sam domyśleć. Generalnie przedmioty można używać, uaktywniać, podnosić lub przeszukiwać klikając na nich.

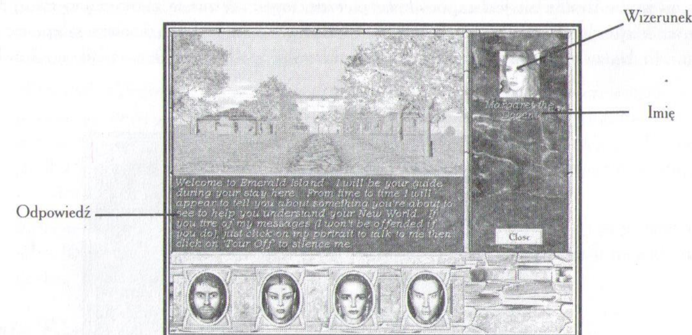
Kradzież

Postacie posiadające biegłość Kradzieży mogą spróbować ukraść przedmioty lub złoto osobom lub innym stworom. Jeżeli chcesz, żeby aktywna postać wykonała taką czynność, wciśnij i trzymaj klawisz CTRL, po czym kliknij na osobie, którą chcesz okraść. Nieudana próba kradzieży może mieć żałosne konsekwencje, więc miej się na baczności po czyje złoto wyciągasz rękę.

Postępowanie z Innymi Mieszkańcami

Podczas swojej podróży napotkasz różnych ludzi i stwory. Niektóre z nich będą do Ciebie nastawione wrogo, inne będą się zachowywały przyjaźnie. Z łatwością to rozpoznasz, bo te mające złe zamiary nie omieszkają zaatakować Cię jak tylko ujrzą Twoją drużynę. Zachowanie w stosunku do wrogo nastawionych postaci opisane jest w części zatytułowanej *Walka*.

Rozmowa



Aby porozmawiać z osobą lub stworem, zbliż się do niego i kliknij na nim w widoku głównym. Zacznie on rozmowę z aktywną postacią (której to cecha Osobowości może mieć wpływ na to jak dobrze, lub źle jest postrzegana). Gdy klikniesz na odpowiednim temacie, na który chcesz rozmawiać, zostanie wyświetlona odpowiedź Twojego rozmówcy.

Otrzymywanie Zadań

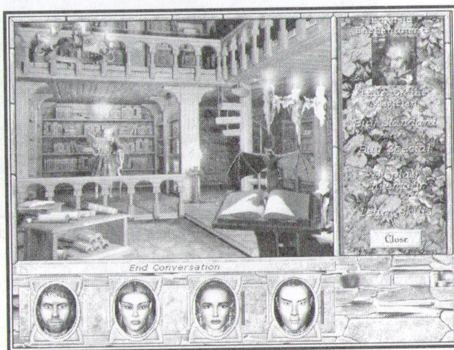
Czasami podczas rozmowy otrzymasz do wypełnienia misję. Misje to bohaterskie czyny, za których dokonanie zostajesz nagrodzony złotem i/lub punktami doświadczenia. Zazwyczaj wykonanie misji polega na zrobieniu czegoś dla osoby, która Ci ją zleciła, po czym należy powrócić do tej osoby po odbiór nagrody. Ale czasami trzeba zrobić coś nieco innego, dlatego powinieneś uważnie czytać informacje na temat tego, co masz zrobić. Misje, które otrzymałeś, ale które jeszcze nie zostały wypełnione, zapisywane są w Księdze Aktualnych Misji.

Najmowanie Towarzyszy Podróży

Niektóre osoby, z którymi będziesz rozmawiał, zaoferują swoje usługi dla Twojej drużyny. Jeżeli zgodzisz się na najęcie towarzysza podróży, to zazwyczaj będziesz musiał zapłacić mu z góry pewną sumę pieniędzy, a potem będzie on otrzymywał pewien procent znalezionego złota. W zamian będziesz mógł korzystać z umiejętności wynajętej osoby. Do Twojej drużyny może przyłączyć się dwóch najemników. Ich wizerunki ukazują się wtedy po prawej stronie Ekranu Przygody. Jeżeli chcesz rozpocząć rozmowę z danym towarzyszem podróży, wystarczy kliknąć na jego wizerunku. Jeżeli nie chcesz już dłużej korzystać z usług danej postaci, to wybierz opcję Odpraw <Imię Postaci>.

Miasta

Miasta to skupiska domów, sklepów i warsztatów usługowych. W nich właśnie będziesz mógł nauczyć się nowych biegłości, kupić i sprzedać wyposażenie, otrzymać misje, rozpocząć trening lub odpocząć. Choć żadne miejsce w Erathii nie jest naprawdę bezpieczne, to jednak miasta zazwyczaj są mniej niebezpieczne od innych miejsc. Jeżeli chcesz porozmawiać z mieszkańcami domów, właścicielami sklepów czy warsztatów usługowych, będziesz musiał do nich wejść. Żeby to zrobić, podejdź do drzwi i kliknij na nich.



Sklepy

Po wejściu do sklepu rozpoczniesz rozmowę z jego właścicielem. Wybierz odpowiednią opcję, żeby kupić lub sprzedać przedmioty, naprawić zepsute przedmioty lub jeżeli chcesz, żeby właściciel nauczył Cię jakiejś biegłości.

Kupowanie Przedmiotów Zwykłych i Specjalnych

W każdym sklepie znajduje się wybór przedmiotów zwykłych i specjalnych. Żeby kupić przedmioty należące do jednej z tych grup, wybierz odpowiednio opcję Kup Przedmioty Zwykłe lub Kup Przedmioty Specjalne. Gdy przesuniesz kursorem myszki nad oferowanymi przedmiotami, właściciel powie Ci ile one kosztują. Jeżeli aktywna postać posiada biegłość Kupiec, to ceny, które będziesz musiał zapłacić będą niższe. Kliknięcie na danym przedmiocie powoduje jego zakup. Cena zakupionego przedmiotu zostanie odjęta od posiadanego przez Ciebie złota, a ten przedmiot zostanie dodany do Twojego ekwipunku.

Pokaż Ekwipunek

Jeżeli chcesz zobaczyć ekwipunek członków Twojej drużyny, kliknij na opcji Pokaż Ekwipunek. Jeżeli chcesz zobaczyć ekwipunek kolejnej postaci, to wystarczy, że klikniesz na jej wizerunku. Gdy na ekranie wyświetlony jest Twój ekwipunek, opcje rozmowy zmienią się na Sprzedaj, Zidentyfikuj, i Napraw. Kliknięcie na danej opcji spowoduje wykonanie tej czynności. Jeżeli skończysz handlować, kliknij na przycisku Wyjście.

Sprzedaj: Pozwala na sprzedaż posiadanych przez Ciebie przedmiotów właścicielowi sklepu. Gdy będziesz przesuwał kursorem myszki nad przedmiotami, właściciel sklepu powie Ci, czy jest zainteresowany jego kupnem czy nie, a jeżeli będzie chciał kupić ten przedmiot, to wymieni też jego cenę. Jeżeli chcesz sprzedać dany przedmiot, to powinieneś na nim kliknąć.

Zidentyfikuj: Właściciele sklepów mogą być pomocni w identyfikacji przedmiotów. Niezidentyfikowane przedmioty będą podświetlone na zielono. Jeżeli naprowadzisz na taki przedmiot kursor myszki, to właściciel sklepu wymieni cenę, którą trzeba będzie zapłacić za jego identyfikację. Jeżeli zdecydujesz się zidentyfikować dany przedmiot i zapłacić wymienioną cenę, to wystarczy, że na nim klikniesz.

Napraw: Zepsute przedmioty są podświetlone na czerwono. Właściciele sklepów mogą je naprawić, jeżeli im za to zapłacisz. Jeżeli chcesz naprawić dany przedmiot, to kliknij na jego wizerunku.

Poznawanie Biegłości

Wybranie spośród opcji rozmowy opcji Naucz Się Biegłości spowoduje wyświetlenie listy biegłości, których możesz nauczyć się od właściciela sklepu. Sklepikarz może nauczyć Cię danej biegłości tylko na poziomie podstawowym. To, jakie biegłości zostaną Ci zaoferowane, zależy od klasy aktywnej postaci - właściciele sklepów nie mogą uczyć danej czynności postaci, których klasa na to nie pozwala.

Kradzież ze Sklepu

Jeżeli aktywna postać posiada biegłość Kradzież, może spróbować ukraść przedmioty ze sklepu. Aby spróbować kradzieży, wciśnij i trzymaj klawisz **CTRL**, a następnie kliknij na przedmiocie, który chcesz ukraść. Nieudana próba kradzieży może mieć dla Ciebie negatywne konsekwencje.

Rodzaje Sklepów

Sklepy różnią się od siebie rodzajem artykułów, które można w nich kupić, zidentyfikować, bądź naprawić, a także tym jakich biegłości można się w nich nauczyć. Zazwyczaj sklep dodatkowo specjalizuje się w konkretnej odmianie rzemiosła, które oferuje. Na przykład, konkretny Kowal może oferować duży wybór toporów, ale może mieć mały wybór albo wcale nie mieć sztyletów, mieczy lub innych broni.

Kuźnie: Kowale zajmują się wytwarzaniem broni.

Zbrojownie: Tutaj możesz znaleźć zbroje, tarcze, hełmy i rękawice.

Sklepy z Magią: Sklepy z Magią oferują eliksiry, składniki do eliksirów, zwoje, pierścienie, podręczniki i inne magiczne przedmioty.

Alchemicy: Tutaj można uzyskać największy wybór eliksirów i ich składników.

Inne Usługi Dostępne w Mieście

Gildie Magii: Gildie Magii obsługują wszystkich zajmujących się sztukami tajemnymi. Jeżeli chcesz nauczyć się podstawowych biegłości magicznych lub kupić podręczniki magii, to właśnie do Gildii Magii powinieneś skierować swoje kroki. Zanim Twoja drużyna będzie mogła wejść do środka, będziesz musiał wykupić dla niej członkostwo w danej gildii.

Oberże: Oberże i gospody zapewniające strudzonym wędrowcom odpoczynek i relaks są prawie wszędzie. Możesz w nich kupić strawę lub wynająć pokój na noc, aby móc spędzić ją bezpiecznie.

Świątynie: Te domy modlitwy utrzymywane są z ofiar oraz ze świadczenia usług leczniczych.

Stajnie: W Erathii działa sieć powozów, której oddziały rozsiane są po całej krainie. Podróżowanie powozem znacznie skraca czas dalekich podróży. U zarządcy stajni możesz sprawdzić, czy w danej chwili można skorzystać z przewozu i w jakim kierunku można się zabrać.

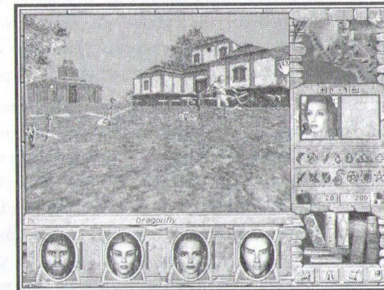
Doki: Statki, które stoją w dokach, mogą zostać przez Ciebie wynajęte. Spytaj kapitana, czy znajdą się dla Twojej drużyny jakieś wolne koje w drodze do następnego portu.

Banki: Jeżeli chcesz odłożyć trochę pieniędzy na czarną godzinę, to właśnie bank jest miejscem, którego szukasz.

Władza: Miasto, jakiekolwiek małe by ono nie było, zazwyczaj ma kogoś, kto dzierży w nim władzę. Czasami te osoby mogą potrzebować pomocy. Jeżeli szukasz jakiejś pracy, zazwyczaj znajdziesz ją w lokalnym ratuszu lub zamku.

Domy: Erathię zamieszkują różni ludzie. Choć większość z nich nie ma Ci wiele do powiedzenia, to pukając do drzwi domostw możesz czasami dostać niecodzienne zlecenie czy znaleźć członków gildii i nauczycieli, którzy mogą nauczyć Cię czegoś pożytecznego nawet na poziomie mistrzowskim.

Walka



Walka odbywa się na Ekranie Przygody. Postacie wyposażone w łuki lub magiczne różdżki mogą atakować z dystansu, gdy cel znajduje się w oddali. Inne rodzaje broni i gołe pięści przydadzą się w walce twarzą w twarz z przeciwnikami, którzy znajdują się blisko Twojej drużyny. Jeżeli chcesz, żeby aktywna postać zaatakowała danego wroga, możesz albo kliknąć na wizerunku wroga na widoku głównym, albo najechać kursorem myszki na wroga i wcisnąć klawisz A. Jeżeli wciśniesz klawisz A bez wybierania celu, to zaatakowany zostanie najbliższy przeciwnik. Twoja drużyna może atakować na odległość tylko stwory, które znajdują się bezpośrednio przed nią.

Postacie posiadające magiczne zdolności mogą oczywiście w czasie walki użyć czarów. Rzucenie wybranego Szybkiego Czaru (*patrz System Magii*) odbywa się przez wciśnięcie klawisza **S**. Jeżeli nie zaznaczysz celu kursorem myszki, to zaatakowany zostanie najbliższy przeciwnik. Jeżeli chcesz przejść do księgi aktywnych czarów, które posiada dana postać, musisz kliknąć na przycisku **Rzuć Czar** lub wcisnąć klawisz **C**.

A	.....Postać zaatakuje najbliższego przeciwnika
S	.....Postać wykona, jeżeli będzie w stanie, następujące czynności (w podanej niżej kolejności)
	........1. Rzucenie szybkiego czaru.
	........2. Atak przy użyciu łuku lub różdżki
	........3. Atak w walce bezpośredniej
B	.....Aktywna postać opuszcza rundę walki
C	.....Otworzenie księgi zaklęć aktywnej postaci
ENTER	..Zmiana trybu walki z walki w czasie rzeczywistym na walkę turową i odwrotnie

Walka w Czasie Rzeczywistym a Walka z Podziałem na Tury

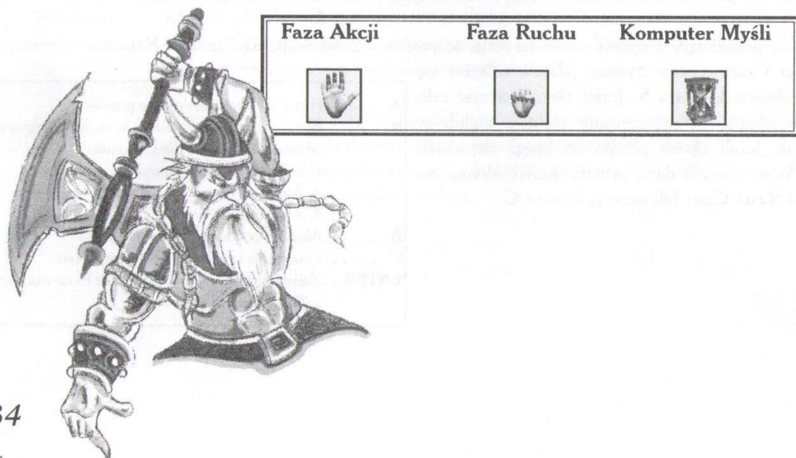
Normalnie gra toczy się w czasie rzeczywistym, to znaczy bez przerw. Każda czynność, którą wykonują członkowie Twojej drużyny, taka jak rzucanie czarów lub zamach mieczem, zajmuje pewien okres czasu. Jest to sygnalizowane przez ich światła gotowości (patrz Ekran Przygody), które nie zaświecą się aż do czasu, kiedy dana postać będzie gotowa do wykonania następnej czynności. Podczas podróży czy zwiedzania terenu to nie jest zbyt zauważalne, ale podczas walki może to mieć bardzo poważne konsekwencje. Atakujące monstra mogą atakować efektywniej niż Twoja drużyna, ponieważ Ty musisz poświęcić pewien okres czasu na myślenie, wybór odpowiednich postaci lub ich celów.

Jeżeli wolisz, żeby gra odbywała się z podziałem na tury, możesz zmienić sposób jej rozgrywania wciskając klawisz **ENTER**. Jego wciskanie zmienia tryb gry z rozgrywki w czasie rzeczywistym na rozgrywkę z podziałem turowym i odwrotnie. Podczas gry z podziałem na tury, każda postać wykonuje swoje akcje po kolei. Kolejność zależy od szybkości postaci i tego jak szybko będzie ona znowu gotowa do podjęcia następnej czynności. Walka jest podzielona na rundy, z których każda trwa kilka sekund. Postacie i stwory, które odznaczają się dużą szybkością, mogą wykonać kilka czynności podczas jednej rundy. Przed ruchem każdej postaci gra zostaje wstrzymana tak, żebyś mógł w spokoju wykonać zaplanowaną czynność. Jeżeli chcesz, żeby któryś z Twoich bohaterów opuścił swoją kolejkę, wciśnij klawisz **B**.

Po zakończeniu każdej kolejki gra jest wstrzymywana, a Ty możesz przesunąć Twoją drużynę o kilka metrów, używając w tym celu klawiszy kursora. Potem ruszają się Twoi przeciwnicy i rozpoczyna się następna kolejka. Jeżeli chcesz zrezygnować z ruchu podczas swojej tury, wystarczy, że wciśniesz jakikolwiek klawisz.

Jeżeli gra odbywa się z podziałem na tury, w prawym dolnym rogu widoku głównego znajduje się ikona, która zmienia się sygnalizując różne fazy tury.

Faza Akcji	Faza Ruchu	Komputer Myśli



Obrażenia i inne nieprzyjemne efekty

Obrażenia, których doznają Członkowie Twojej drużyny mogą pochodzić z wielu źródeł - uderzeń w czasie walki, efektów rzucenia czaru, pułapek, upadku lub eksplozji źle wymieszanych składników eliksirów. Twoje postacie mogą też odczuwać efekty zmęczenia, znużenia lub opicia. Zawsze możesz się pozbyć tych nieprzyjemnych efektów odwiedzając świątynie i uiszczając odpowiednią opłatę.

Rany Fizyczne: Uderzenia bronią, eksplozje, upadki i większość zaklęć ofensywnych ranią członków Twojej drużyny bezpośrednio zabierając im punkty życia. Obrażenia fizyczne mogą zostać uleczone przy użyciu zaklęć leczniczych lub przez odpoczynek.

Utrata Świadomości/Śmierć: Jeżeli liczba punktów życia danej postaci spadnie poniżej zera, ta postać może zemdleć lub umrzeć. Po utracie świadomości, taka postać nie może wykonywać żadnych czynności aż do czasu kiedy jej punkty życia zostaną przywrócone powyżej zera. Można to zrobić nakazując jej odpoczynek lub uzdrawiając ją. Śmierć następuje w przypadku gry punkty życia danej postaci spadną grubo poniżej zera. Nieżywe postacie mogą zostać ożywione tylko przy użyciu zaklęcia Przywrócenie Martwych do Życia lub po zapłaceniu w świątyni za podobną czynność.

Osłabienie: Członkowie Twojej drużyny słabną z powodu znużenia lub głodu. Efekt ten może być także wywołany przez niektóre rodzaje ataków. Osłabione postacie mają obniżoną maksymalną liczbę punktów życia i nie są już tak sprawne przy wykonywaniu czynności lub w czasie walki. Osłabienia można się pozbyć przez odpoczynek lub przy pomocy zaklęcia Ulecz Osłabienie.

Trucizna i Choroba: Te efekty są bardzo do siebie podobne i mogą być spowodowane przez pułapki, pewne zaklęcia i ataki innych stworów. Oba osłabiają cechy danej postaci, obniżają jej efektywność w czasie walki i obniżają na pewien czas liczbę punktów magii. Można się ich pozbyć tylko w świątyniach lub przez rzucenie odpowiednio zaklęcia Ulecz Chorobę lub Ulecz Truciznę.

Szaleństwo/Strach: W następstwie niektórych ataków postać może oszaleć lub przestraszyć się. W obydwu przypadkach zostają osłabione cechy tej postaci. Tych nieprzyjemnych efektów można się pozbyć rzucając zaklęcia Ulecz Szaleństwo lub Ulecz Strach.

Klątwa: Niektóre ataki przy użyciu magii mogą spowodować, że postać zostanie przeklęta. Przeklętym postaciom w 50% nie udaje się zrobić tego, co zamierzają. Klątwy można się pozbyć przy użyciu zaklęcia Zdejmij Klątwę.

Sen: Niektóre ataki mogą spowodować, że dana postać zapadnie w sen. Taka postać budzi się ze snu gdy jest atakowana lub gdy wystarczająco odpocznie. Poza tym można użyć zaklęcia Obudzenie.

Zaklęty w Kamień/Sparaliżowany: Postacie, które zostały zaklęte w kamień lub sparaliżowane nie mogą się ruszać ani wykonywać żadnych czynności. Te przypadłości można uleczyć używając zaklęć Przeistoczenie Kamienia w Ciało lub Ulecz Paraliż.

Zombi: Jeżeli rzucisz zaklęcie Reanimuj na zmarłą postać, to stanie się ona Zombi. Zombi nie śpią, więc odpoczynek nie jest w stanie przywrócić im utraconych punktów życia. Zombi mogą zostać uleczone tylko w świątyniach.

Wykasowanie: Niektóre potwory są w stanie wykasować daną postać - zabić ją i zniszczyć jej ciało. Wykasowane postacie mogą zostać przywrócone do życia w świątyniach lub przez użycie zaklęcia Wskrzeszenie.

Awansowanie Postaci

Punkty i Poziomy Doświadczenia

Wraz z rozwojem sytuacji, członkowie Twojej drużyny będą zdobywali coraz więcej punktów magii i punktów życia, a swoje biegłości będą poznawali coraz lepiej. Wszystko to możliwe jest dzięki zdobywaniu kolejnych poziomów doświadczenia. Punkty doświadczenia przyznawane są za stawianie czoła wyzwaniom - a zwłaszcza za zabijanie potworów i ukańczanie misji. Po zdobyciu wystarczającej ilości punktów doświadczenia, postać może rozpocząć w sali treningowej szkolenie, które umożliwi jej przejście na wyższy poziom. Aktualny poziom postaci oraz jej punkty doświadczenia wyświetlane są na Ekranie Statusu Postaci. P-kliknięcie na statystyce doświadczenia spowoduje wyświetlenie informacji o tym, do jakiego poziomu dana postać może zacząć trenować lub o tym, ile punktów doświadczenia potrzeba do osiągnięciu następnego poziomu. Do przejścia z poziomu na poziom postać potrzebuje (Aktualny Poziom x 1000). Na przykład, do przejścia z poziomu 3 na 4 potrzeba 3000 punktów doświadczenia.

Postać, która może rozpocząć szkolenie, musi znaleźć salę treningową, które znajdują się w miastach Erathii. Za szkolenie trzeba zapłacić. W większości sal treningowych można się szkolić tylko do określonego poziomu.

Po osiągnięciu nowego poziomu, zostaje zwiększona maksymalna dozwolona liczba punktów życia i punktów magii. Ich ilość zależy od klasy postaci, zajmowanej pozycji w danej klasie i posiadanych cech. Na niższych poziomach (1-9) postacie otrzymują dostają 5 punktów na zwiększenie poziomu biegłości, które posiadają. Potem, ta liczba wzrasta o 1 co 10 poziomów (6 na poziomach 10-19, 7 na poziomach 20-29, itd.). Więcej informacji na ten temat znajduje się w części podręcznika zatytułowanej Biegłości.

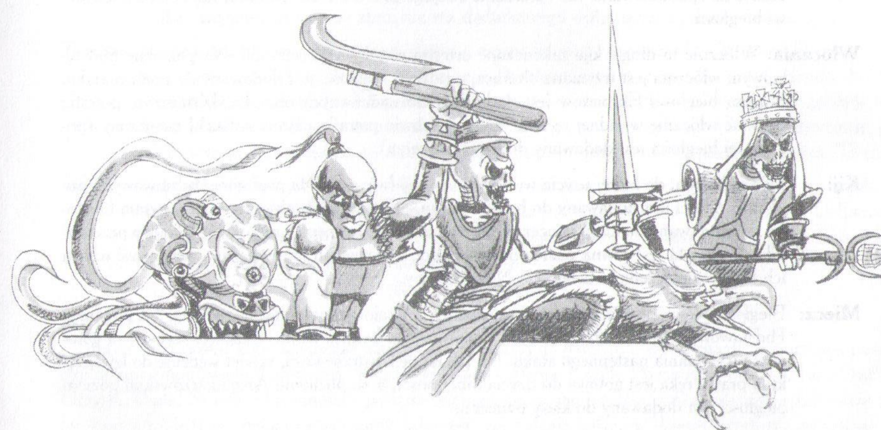
Pozycja w klasie

Podczas gry Twoja drużyna będzie też otrzymywała specjalne misje, zwane misjami awansowymi. Niektórzy ludzie, których spotka będą posiadali specjalne zdolności, które pozwolą członkom drużyny należącym do konkretnej klasy na awansowanie na wyższą pozycję w swojej klasie. Jednak zanim to zrobią, poproszą Twoją drużynę, aby udowodniła, że jest tego warta, przez wypełnienie misji awansowej. Awans na wyższą pozycję w swojej klasie pozwoli członkom Twojej drużyny na uczenie się nowych biegłości, a posiadanych biegłości będą się mogli nauczyć na wyższym poziomie.

Biegłości

Do używania broni, zbroi, rzucania magicznych zaklęć lub wykonywania specjalnych czynności, postać musi posiadać odpowiednie biegłości. Każda postać zaczyna grę posiadając cztery biegłości, ale podczas gry może nauczyć się nowych, jeżeli odwiedzi sklepy i gildie rozsiane po całej Erathii. Każda biegłość jest określana liczbą (zaraz po nauczeniu się nowej czynności ten poziom wynosi 1). Podwyższanie poziomu biegłości odbywa się przez rozdzielenie między nie punktów biegłości zdobywanych podczas awansu na wyższy poziom doświadczenia. Koszt podwyższenia poziomu biegłości równa się poziomowi, który chcesz osiągnąć. Na przykład, postać posiadająca biegłość Łuk na poziomie 3 będzie potrzebowała 4 punktów, żeby podwyższyć poziom tej biegłości na 4.

W trakcie gry natkniesz się na nauczycieli-mistrzów, którzy będą w stanie podwyższyć poziom opanowania biegłości, w których się specjalizują. Kiedy poznajesz nową biegłość, opanowujesz ją w stopniu Podstawowym. Nauczyciele mogą podwyższyć ten poziom na Ekspert, Mistrz lub Arcymistrz. Biegłości na wyższym poziomie opanowania mogą zostać wykorzystane bardziej skutecznie.



Biegłości Dotyczące Broni

Jeżeli chcesz uzbroić postać w konkretny rodzaj broni, to ta postać musi posiadać odpowiednią biegłość pozwalającą jej na używania tego typu broni.

Topór: Topory są wolne w użyciu, ale potrafią zadać duże obrażenia. Poziom opanowania tej biegłości jest dodawany do bonusu ataku. Eksperci szybciej są gotowi do wykonania następnego ataku. Mistrzowie potrafią zadać dodatkowe rany, a Arcymistrzowie mają szansę na obniżenie klasy pancerza przeciwnika o połowę.

Łuk: Łuk odnosi się zarówno do użycia łuku jak i kuszy. Na poziomie Podstawowym, poziom biegłości jest dodawany do bonusu ataku na odległość. Eksperci szybciej są gotowi do wykonania następnego ataku. Mistrzowie dostają dwa dodatkowe punktu na każdy atak, a obrażenia zadawane przez Arcymistrzów zwiększane są o poziom biegłości.

Sztylet: Sztylety nie zadają poważnych obrażeń, ale bardzo szybko można nimi atakować. Na poziomie Podstawowym, poziom biegłości jest dodawany do bonusu ataku. Na poziomie Eksperta, sztylet wędruje do lewej ręki, a prawa ręka jest gotowa do użycia innego broni. Mistrzowie mają szansę na potrojenie zadawanych obrażeń; szansa ta jest równa poziomowi biegłości. Obrażenia zadawane przez Arcymistrzów zwiększane są o jeden punkt na każdy punkt poziomu biegłości.

Buława: Buława pozwala na użycie broni obuchowych. Na poziomie Podstawowym, poziom biegłości jest dodawany do bonusu ataku. Poziom biegłości Ekspertów jest dodawany do obrażeń zadawanych w wyniku przeprowadzenia udanego ataku. Mistrzowie i Arcymistrzowie mają szansę na sparaliżowanie lub ogłuszenie swojego przeciwnika; szansa ta jest równa poziomowi biegłości.

Włócznia: Włócznie to długie kije zakończone ostrymi metalowymi ostrzami. Na poziomie Podstawowym włócznia jest trzymana oburącz, a poziom biegłości jest dodawany do bonusu ataku. Poziom biegłości Ekspertów jest dodawany do zadawanych obrażeń. Mistrzowie potrafią trzymać włócznię w jednej ręce, a Arcymistrzowie potrafią używać włóczni do obrony (poziom tej biegłości jest dodawany do klasy pancerza).

Kij: Kije są bronią, do której użycia wymagane są obydwie ręce. Na poziomie Podstawowym, poziom biegłości jest dodawany do bonusu ataku. W przypadku ekspertów, ich poziom biegłości jest dodawany do klasy pancerza. Mistrzowie mają szansę na ogłuszenie swojego przeciwnika; szansa ta jest równa poziomowi biegłości, a Arcymistrzowie zyskują możliwość użycia ich Kija w połączeniu z biegłością Nieuzbrojony.

Miecz: Biegłość Miecz pozwala na użycie wszytkich rodzajów długiej broni siecznej. Na poziomie Podstawowym, poziom biegłości jest dodawany do bonusu ataku. Eksperci szybciej są gotowi do wykonania następnego ataku. Na poziomie Mistrzowskim, sztylet wędruje do lewej ręki, a prawa ręka jest gotowa do użycia innej broni, a na poziomie Arcymistrzowskim poziom biegłości jest dodawany do klasy pancerza.

Nieuzbrojony: Ta biegłość jest wykorzystywana w przypadku, kiedy postać nie została wyposażona w żadną broń. Na poziomie Podstawowym, poziom biegłości jest dodawany do bonusu ataku, a na poziomie Eksperta dodaje się go do obrażeń zadawanych w czasie ataku. Na poziomie Mistrzowskim efekt dodania poziomu biegłości do bonusu ataku i do obrażeń jest dwukrotnie silniejszy. Arcymistrzowie mają szansę na zupełne uniknięcie ataku przeciwnika; szansa ta równa jest poziomowi tej biegłości.

Biegłości dotyczące Pancerza

Jeżeli chcesz wyposażyć daną postać w zbroję lub pancerz, to ta postać musi posiadać odpowiednią biegłość. Noszenie pancerza zwalnia ruchy danej postaci - im cięższy pancerz, tym wolniej porusza się ten, który go nosi. Jedynie do noszenia pasów, butów, płaszczy, hełmów i rękawic nie trzeba posiadać żadnej biegłości.

Skóra: Zbroja skórzana jest najlżejsza z wszystkich dostępnych typów zbroi i w najmniejszym stopniu spowalnia ruch postaci, która ją nosi. Niestety, ochrona, którą ona zapewnia, też jest najmniej skuteczna. Na poziomie Podstawowym, poziom tej biegłości jest dodawany do klasy pancerza. W przypadku Ekspertów, ciężar zbroi nie ma wpływu na to, jak szybko są gotowi do wykonania następnej czynności. U Mistrzów do klasy pancerza dodawana jest podwójna wartość tej biegłości, a w przypadku Arcymistrzów ta biegłość jest dodawana do ich odporności na magię Ziemi, Powietrza, Ognia i Wody.

Kolczuga: Kolczuga jest cięższa od zbroi skórzanej, ale lżejsza od zbroi płytowej. Jeżeli postać poznała tę biegłość na poziomie Podstawowym, to jej poziom jest dodawany do klasy pancerza. W przypadku Ekspertów efekt spowolnienia ruchów spowodowany ciężarem zbroi jest zredukowany o połowę, a w przypadku Mistrzów ciężar zbroi nie ma dodatkowego wpływu na szybkość ruchów postaci. Arcymistrzowie odnoszą tylko 2/3 obrażeń w przypadku ataku fizycznego.

Zbroja Płytowa: Zbroja płytowa jest najcięższym typem zbroi i zapewnia najlepszą ochronę przed atakiem przeciwnika. Jeżeli postać poznała tę biegłość na poziomie Podstawowym, to jej poziom jest dodawany do klasy pancerza. W przypadku Ekspertów efekt spowolnienia ruchów spowodowany ciężarem zbroi jest zredukowany o połowę. Mistrzowie odnoszą tylko połowę obrażeń, a w przypadku Arcymistrzów ciężar zbroi nie ma dodatkowego wpływu na szybkość ruchów.

Tarcza: Tarcza jest trzymana w lewej ręce, więc nie można jej użyć w połączeniu z broniami oburęcznymi. Jeżeli postać poznała tę biegłość na poziomie Podstawowym, to jej poziom jest dodawany do klasy pancerza. W przypadku Ekspertów ciężar tarczy nie ma dodatkowego wpływu na szybkość ruchów. Mistrzom do klasy pancerza dodaje się podwójną wartość tej biegłości. Arcymistrzowie, jeżeli są wyposażeni w tarcze, są chronieni przed negatywnymi skutkami rzucenia zaklęcia Tarcza.

Unik: Tę biegłość wykorzystuje się, jeżeli postać nie ma na sobie żadnej zbroi. Jeżeli postać poznała tę biegłość na poziomie Podstawowym, to jej poziom jest dodawany do klasy pancerza. U Ekspertów ten efekt jest podwojony, a u Mistrzów potrojony. Arcymistrzowie mogą używać biegłości Unik nawet jeżeli mają na sobie zbroję skórzaną.

Biegłości Magiczne

Jeżeli dana postać chce skorzystać z zaklęcia należącego do jednego z typów magii, to musi ona posiadać odpowiednią biegłość magiczną. Każdy typ magii - Magia Ognia, Powietrza, Wody, Ziemi, Ducha, Umysłu, Ciała, Światła i Ciemności - posiada odpowiadającą mu biegłość. Efekty stopnia opanowania tej biegłości i zdobytego poziomu różni się w zależności od rodzaju zaklęcia. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części podręcznika pod tytułem Zaklęcia w rozdziale System Magii.

Różnorodne Biegłości

Alchemia: Bez znajomości alchemii, Twoje postacie będą umiały przyrządzać tylko proste eliksiry. Jeżeli będą jednak posiadały tę biegłość, to będą w stanie komponować bardziej złożone mikstury. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części podręcznika pod tytułem Eliksiry w rozdziale System Magii.

Mistrz Posługiwania się Bronią: Ta biegłość generalnie podnosi zdolności władania bronią. Opanowana na poziomie podstawowym, zmniejsza czas potrzebny na osiągnięcie gotowości pomiędzy atakami. Na poziomie Eksperta wartość tej biegłości jest dodawana do bonusu ataku, a na poziomie Mistrza do bonusu obrażeń. W przypadku Arcymistrzów wszystkie wcześniej osiągnięte bonusy są podwajane.

Przyrost Mięśni: Na poziomie Podstawowym, wartość tej biegłości jest dodawana bezpośrednio do maksymalnej liczby punktów życia. W przypadku Ekspertów do maksymalnej liczby punktów życia dodawana jest podwojona wartość tej biegłości, w przypadku Mistrzów potrojona wartość, a w przypadku Arcymistrzów dodaje się pięciokrotną wartość tej biegłości.

Rozbrajanie pułapek: Postać posiadająca biegłość rozbrajania pułapek czasami jest w stanie rozbroić pułapkę zastawioną przy pojemnikach.. W przypadku Ekspertów szansa na rozbrojenie pułapki jest dwukrotnie większa, w przypadku Mistrzów trzykrotnie większa, natomiast Arcymistrzom zawsze udaje się rozbroić pułapkę.

Identyfikacja Przedmiotów: W zależności od poziomu tej biegłości, dana postać może spróbować zidentyfikować nieznane przedmioty. P-kliknięcie na przedmiocie spowoduje, że dana postać podejmie próbę jego identyfikacji. W przypadku Ekspertów, szansa na identyfikację przedmiotu jest dwukrotnie większa niż na poziomie Podstawowym, w przypadku Mistrzów trzykrotnie większa, natomiast Arcymistrzom zawsze udaje się zidentyfikować każdy przedmiot.

Identyfikacja Potworów: Jeżeli Twoja drużyna posiada w swoich szeregach kogoś, kto posiada biegłość Identyfikacji Potworów, to informacja na temat potworów, które napotkasz, będą bardziej szczegółowe. Uzyskuje się je przez P-kliknięcie na danym stworze. Im wyższy poziom tej biegłości, tym większe są szanse na poprawną identyfikację. Jeżeli identyfikacja się uda, to na poziomie Podstawowym zostanie wyświetlona informacja na temat punktów życia potwora. Eksperci w tej biegłości dowiedzą się jaki typ ataku i obrażeń dany potwór wykorzystuje, Mistrzowie dodatkowo poznają zaklęcia, które stwór może rzucać, a Arcymistrzowie poznają jego poziom odporności.

Nauka: Postacie posiadające tę biegłość dostają premię przy uzyskiwaniu punktów doświadczenia. Na poziomie Podstawowym premia ta wynosi 9% do 1% punktów więcej w zależności od wartości tej biegłości. Premia Ekspertów jest dwa razy wyższa, Mistrzów trzy razy wyższa, a w przypadku Arcymistrzów premia jest zwiększona pięciokrotnie.

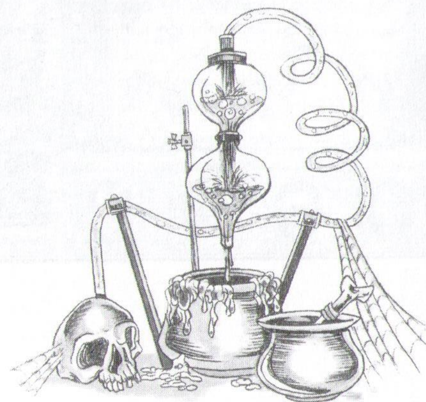
Medytacja: Jeżeli jakaś postać posiada tę biegłość na poziomie Podstawowym, to za każdy jej punkt do maksymalnej liczby punktów magii zostaje dodany jeden punkt. W przypadku Ekspertów, Mistrzów i Arcymistrzów, za każdy punkt biegłości przyznaje się odpowiednio dwa, trzy i pięć punktów do maksymalnej liczby punktów magii.

Kupiectwo: Postać, która posiada tę biegłość, podczas swojej wizyty w sklepie będzie mogła sprzedać swoje przedmioty drożej, a za kupowane artykuły zapłaci mniej. Im wyższy poziom tej biegłości, tym lepsze ceny. W przypadku Ekspertów ten efekt jest podwojony a dla Mistrzów potrojony. Arcymistrzowie mogą kupować artykuły po ich realnej cenie.

Percepcja: Posiadanie zdolności percepcji pozwala danej postaci zauważać pułapki, ukryte skarby i sekretne drzwi. Poza tym, obniża ona obrażenia doznane w przypadku uruchomienia pułapki. Im wyższy poziom biegłości, tym lepsze efekty. W przypadku Ekspertów i Mistrzów efekty są odpowiednio podwajane i potrajane. Arcymistrzowie mają 100% szans na wykrycie wyżej wymienionych obiektów.

Naprawa: Postać posiadająca tę biegłość ma szansę na naprawianie przedmiotów. Jeżeli chcesz spróbować naprawić przedmiot, to P-kliknij na jego wizerunku na Ekranie Ekwipunku. Eksperci mają dwa razy większe szansę powodzenia niż postacie, które opanowały tę biegłość na poziomie podstawowym, Mistrzowie trzy razy większe szanse, a Arcymistrzowie zawsze są w stanie naprawić posiadane przez siebie przedmioty.

Kradzież: Ta biegłość pozwala na próbę kradzieży artykułów ze sklepu, a złota i przedmiotów innym ludziom. Aby jej użyć, wciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie kliknij na przedmiocie, który chcesz ukraść. Jeżeli Twoja kradzież zostanie wykryta, to możesz znaleźć się w dużych opałach. Szanse na udaną kradzież zależą od posiadanego poziomu biegłości. Eksperci mają dwa razy większe szansę powodzenia niż postacie, które opanowały tę biegłość na poziomie podstawowym, Mistrzowie trzy razy większe szanse, a szanse, że Arcymistrzowie będą w stanie dokonać kradzieży są pięciokrotnie większe.

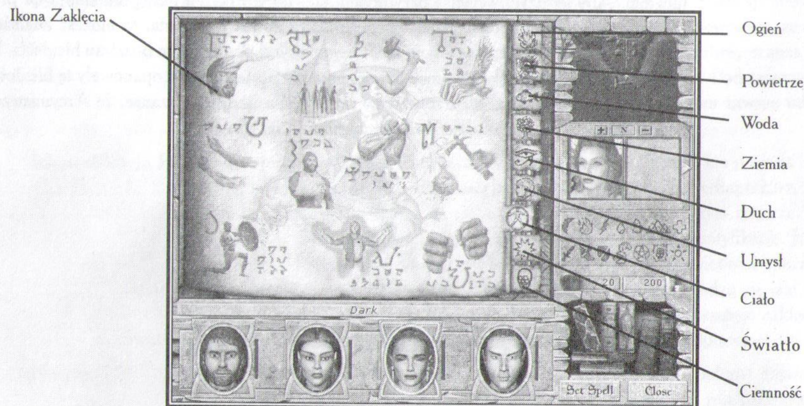


System Magii

Książka Zaklęć

Członkowie Twojej drużyny mogą używać magii, co odbywa się przez rzucanie zaklęć, które znajdują się w księgach zaklęć. Każde zaklęcie należy do jednej z dziewięciu szkół magii - Magii Ziemi, Powietrza, Ognia, Wody, Ciała, Umysłu, Ducha, Światła i Ciemności. Każdej szkole odpowiada biegłość, którą musi posiadać postać, jeżeli chce rzucić zaklęcie należące do tej szkoły. Bardziej zaawansowane zaklęcia będą wymagały, żeby osoba je rzucająca posiadała biegłość magii na poziomie Eksperta, Mistrza, czy nawet Arcymistrza.

Postacie poznają nowe zaklęcia z podręczników, które można kupić w gildiach, sklepach, lub które można znaleźć jako skarb. Uczenie się nowego zaklęcia polega na podniesieniu podręcznika na Ekranie Ekwipunku i upuszczeniu go na pełnym wizerunku postaci lub na jej portrecie. W ten sposób zaklęcie zostanie na stałe wpisane do księgi zaklęć danej postaci. Podręcznik można użyć tylko jeden raz.



Jeżeli chcesz rzucić dane zaklęcie, wybierz postać (kliknij na jej wizerunku lub wciśnij klawisz od 1 do 4), a następnie otwórz jej księgę zaklęć przez wciśnięcie przycisku Rzuć Czar lub wciśnięcie klawisza C. W tej książce znajdują się zakładki poświęcone odpowiednim szkołom magii. Przewracanie stron odbywa się przez klikanie na zakładkach. Podwójne kliknięcie na ikonie zaklęcia powoduje jego rzucenie. Jeżeli zaklęcie dotyczy któregoś z członków drużyny, kliknij potem na jego wizerunku.

Każdy członek drużyny dysponuje jednym zaklęciem, zwanym tutaj Szybkim Zaklęciem, które może rzucić w dowolnej chwili. Jeżeli chcesz wybrać Szybkie Zaklęcie, otwórz księgę zaklęć danej postaci, wybierz odpowiednie zaklęcie klikając na jego ikonie, a następnie wciśnij przycisk UstawZaklęcie. Takie Szybkie Zaklęcie może potem zostać rzucone przez wciśnięcie klawisza S.

Jeżeli chcesz uzyskać więcej informacji o jakimś zaklęciu, P-kliknij na jego ikonie.

Zwoje i Różdżki

Czary można też rzucać przy pomocy zwojów i różdżek. Każdy zwój zawiera zapisane zaklęcie i może być użyty tylko jeden raz. Jeżeli chcesz rzucić zaklęcie przy pomocy zwoju, podnieś go na Ekranie Ekwipunku i upuść go na pełnym wizerunku postaci. Różdżki zawierają pewien ładunek czarów. Jeżeli chcesz ich użyć, musisz włożyć różdżkę do ręki postaci, która ma rzucać czary. Każdorazowe rzucenie czaru powoduje, że zmniejsza się ładunek czarów zawartych w różdżce. Po wyczerpaniu ostatniego ładunku, różdżka znika. Do użycia zwojów i różdżek nie są wymagane żadne konkretne biegłości.

Eliksiry

Wypicie eliksiru przynosi różne korzyści. Eliksiry można kupić, znaleźć, lub stworzyć samemu. Jeżeli chcesz, żeby jakaś postać wypiła eliksir, podnieś go na Ekranie Ekwipunku i kliknij nim na pełnym wizerunku postaci lub jej portrecie. Jeżeli eliksir został wcześniej zidentyfikowany, P-kliknięcie na jego ikonie spowoduje wyświetlenie informacji na temat jego działania.

Do stworzenia eliksiru potrzebna jest pusta butelka i różnorodne zioła, oraz substancje zwane odczynnikami. Jeżeli chcesz stworzyć eliksir, przenieś pustą butelkę i odczynnik na Ekran Ekwipunku i zostaw je tam, gdzie znajdują się nieużywane przedmioty. Następnie podnieś odczynnik i P-kliknij nim na butelce. Postacie posiadające biegłość w Alchemii mogą mieszać różne eliksiry, żeby stworzyć eliksir o skuteczniejszym działaniu. Jeżeli chcesz spróbować tego dokonać, podnieś jeden eliksir i P-kliknij nim na innym. Bądź bardzo ostrożny! Wymieszanie niepasujących do siebie eliksirów może spowodować eksplozję.

Postacie posiadające biegłość Alchemia na poziomie Podstawowym mogą mieszać ze sobą podstawowe eliksiry (te przyrządzane bezpośrednio z odczynników), w wyniku czego powstają eliksiry scalone. Eksperci mogą spróbować wymieszać ze sobą eliksiry scalone tak, żeby stworzyć *eliksiry złożone.* Mistrzowie mogą wymieszać ze sobą eliksiry złożone i stworzyć *białe eliksiry.* Arcymistrzowie mogą mieszać ze sobą białe eliksiry, w wyniku czego powstają *czarne eliksiry.*

Zaklęcia

Poniżej znajduje się lista zaklęć dostępnych w trakcie gry w Might and Magic VII. Postacie posiadające Podstawowy poziom biegłości odpowiadającej szkole magii, do której należy dany czar, mogą go poznać i używać także na poziomie Podstawowym. Czary z poziomów Ekspert, Mistrz i Arcymistrz przeznaczone są dla tych postaci, które osiągnęły wymagane poziomy biegłości w odpowiednich szkołach magii. Postacie, które posiadają biegłość w danej szkole magii na wyższym poziomie niż to jest wymagane przez zaklęcie, mogą rzucać zaklęcia osiągając przy tym lepsze wyniki. Dokładne informacje na ten temat znajdziesz przy opisie odpowiednich czarów.

Magia Ognia

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

Światło Pochodni: Koszt w punktach magii: 1. **Podstawowy:** Zwiększa widoczność terenu przed oczami bohaterów. Efekt jest widoczny tylko w ciemnościach. Ekspert: Światło jest jaśniejsze. Mistrz: Światło jest jaśniejsze. Arcymistrz: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Ognisty Pocisk: Koszt w punktach magii: 2. **Podstawowy:** W kierunku pojedynczego celu wystrzeliwany jest snop ognia. Wyrządza 1-3 punktów obrażeń na każdy punkt biegłości w danej szkole magii, posiadanej przez rzucającego. Ekspert: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności jest najkrótszy.

Odporność na Magię Ognia: Koszt w punktach magii: 3. **Podstawowy:** Zwiększa się odporność danej postaci na magię ognia tak, że na każdy punkt biegłości w Magii Ognia przypada o 1 punkt odporności więcej. Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Ognia. Ekspert: Zwiększenie odporności jest dwukrotnie większe niż na poziomie podstawowym. Mistrz: Zwiększenie odporności jest trzykrotnie większe niż na poziomie podstawowym.. Arcymistrz: Zwiększenie odporności jest czterokrotnie większe niż na poziomie podstawowym.

Ognista Poświata: Koszt w punktach magii: 4. **Podstawowy**: Powoduje, że broń bez specjalnych właściwości zaczyna płonąć magicznym ogniem. Nadaje tej broni cechę „Ognia". (Na przykład Łuk Ognia). Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Ognia. Ekspert: Nadaje broni cechę „Płomienia". Mistrz: Nadaje broni cechę „Piekieł". Arcymistrz: Cecha „Piekieł" nadawana jest na stałe.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

Pośpiech: Koszt w punktach magii: 5. **Ekspert:** Skraca czas, który Twoja drużyna potrzebuje na osiągnięcie gotowości przed podjęciem następnej czynności. Czas trwania wynosi 1 godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Ognia. Po ustaniu działania czaru członkowie Twojej drużyny będą przez sześć godzin osłabieni. Mistrz: Czas trwania wynosi jedną godzinę + 3 minuty na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Czas trwania wynosi jedną godzinę + 4 minuty na każdy punkt biegłości.

Kula Ognia: Koszt w punktach magii: 8. **Ekspert:**Wystrzeliwuje w kierunku pojedynczego celu kulę ognia, która przy uderzeniu eksploduje raniąc wszystkie postacie znajdące się w pobliżu, wliczając w to Twoją drużynę, jeżeli znajdzie się ona zbyt blisko. Zadawane obrażenia wynoszą 1-6 punktów za każdy punkt biegłości w Magii Ognia posiadany przez rzucającego. Mistrz: Szybciej jest gotowy do następnej czynności. Arcymistrz: Czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności ulega skróceniu.

Mina Ogniowa: Koszt w punktach magii: 10. **Ekspert:** Upuszcza na ziemię minę ognia, która eksploduje, jeżeli ktoś będzie przechodził obok niej. Miny pozostają na swoim miejscu aż ktoś ich nie zdetonuje lub do czasu, gdy Twoja drużyna opuści daną mapę. Zadawane obrażenia wynoszą 1-6 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ognia posiadany przez rzucającego Mistrz: Upuszcza siedem min. Zadawane obrażenia wynoszą od 1-8 na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Upuszcza dziewięć min. Zadawane obrażenia wynoszą od 1-10 na każdy punkt biegłości.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

Żywy Ogień: Koszt w punktach magii: 15. **Mistrz:** Twoją drużynę otacza bardzo gorący ogień, który może ranić tylko Twoich wrogów. Czas trwania wynosi jedną minutę na każdy punkt biegłości w Magii Ognia, który posiada rzucający. Zadawane obrażenia wynoszą od 1-6 na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Czas trwania zwiększa się do 10 minut na każdy punkt biegłości.

Deszcz Meteorów: Koszt w punktach magii: 20. **Mistrz:** Przyzywa deszcz płonących kamieni, które uderzają w cel i teren wokół niego. Przyzywanych jest 16 kamieni, z których każdy wyrządza 1-8 punktów obrażeń na każdy punkt biegłości w Magii Ognia, który posiada rzucający. Arcymistrz: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Przyzwanych zostaje dwadzieścia kamieni.

Piekło: Koszt w punktach magii: 25. **Mistrz**: Podpala każdą postać w zasięgu wzroku, wliczając w to członków Twojej drużyny. Obrażenia wynoszą 12 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Ognia, który posiada rzucający. Działa tylko w pomieszczeniach. Arcymistrz: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

Spalenie: Koszt w punktach magii: 30. **Arcymistrz:** W wyniku działania ognia wskazany cel odnosi bardzo poważne obrażenia. Obrażenia wynoszą 15 punktów plus 1- 15 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ognia, który posiada rzucający.

Magia Powietrza

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

Oko Czarodzieja: Koszt w punktach magii: 1. **Podstawowy:** Powoduje, że na mapie pojawiają się miejsca, w których znajdują się bestie. Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza. Ekspert: Dodatkowo ukazuje położenie skarbów. Mistrz: Na mapie pojawiają się inne ciekawe lokacje. Arcymistrz: Koszt rzucenia zaklęcia wynosi zero.

Powolne Spadanie: ***Koszt w punktach magii: 2.*** **Podstawowy:** Zwalnia tempo spadania, dlatego w czasie jego działania, Twoja drużyna nie będzie odnosiła żadnych obrażeń podczas spadania. Czas trwania wynosi 5 minut na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza. Ekspert: Czas trwania wynosi 10 minut na każdy punkt biegłości. Mistrz: Czas trwania wynosi 1 godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza. Arcymistrz: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Odporność na Powietrze: ***Koszt w punktach magii: 3.*** **Podstawowy:** Zwiększa się odporność danej postaci na czary powietrza tak, że na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza przypada o 1 punkt odporności więcej. Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza. Ekspert: Zwiększenie odporności jest dwukrotnie większe niż na poziomie podstawowym. Mistrz: Zwiększenie odporności jest trzykrotnie większe niż na poziomie podstawowym. Arcymistrz: Zwiększenie odporności jest czterokrotnie większe niż na poziomie podstawowym.

Iskry: ***Koszt w punktach magii: 4.*** **Podstawowy:** Wystrzeliwuje trzy małe błyskawice, które odbijają się aż w coś nie trafią lub się nie rozproszą. Każda iskra wyrządza 2 punkty obrażeń plus 1 procent obrażeń na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza. Ekspert: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Wystrzeliwanych jest pięć błyskawic. Mistrz: Jeszcze krótszy czas potrzebny na osiągnięcie gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Wystrzeliwanych jest siedem błyskawic. Arcymistrz: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Wystrzeliwanych jest dziewięć błyskawic.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

Skok: ***Koszt w punktach magii: 5.*** **Ekspert:** Twoja drużyna podskakuje na około 25 metrów, nie wyrządzając sobie przy tym żadnych obrażeń. Musisz użyć klawiszy kursora, albo Twoja drużyna skoczy prosto w górę. Mistrz: Krótszy czas potrzebny na osiągnięcie gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Tarcza: ***Koszt w punktach magii: 8.*** **Ekspert:** Zwalnia nadlatujące pociski (takie jak kamienie lub strzały) tak, że przy uderzeniu wyrządzają one tylko połowę obrażeń. Czas działania czaru wynosi jedną godzinę plus 5 minut na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza. Mistrz: Czas działania czaru wynosi jedną godzinę plus 15 minut na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza. Arcymistrz: Czas działania czaru wynosi jedną godzinę plus 1 godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza.

Błyskawica: ***Koszt w punktach magii: 10.*** **Ekspert:** W kierunku pojedynczego celu wystrzeliwana jest błyskawica. Zadawane przez nią obrażenia wynoszą 1-8 punktów na każdy punkt biegłości. Mistrz: Krótszy czas potrzebny na osiągnięcie gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Jeszcze bardziej skraca się czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

Niewidzialność: ***Koszt w punktach magii: 15.*** **Mistrz:** Twoja drużyna staje się niewidzialna dla potworów. Czas trwania wynosi 10 minut na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza, który posiada rzucający. Arcymistrz: Czas trwania wynosi 1 godzinę na każdy punkt biegłości.

Implozja: ***Koszt w punktach magii: 20.*** **Mistrz:** Powoduje zniszczenie powietrza wokół pojedynczego celu. Zadaje obrażenia równe 10 punktom plus 1-10 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza, który posiada rzucający. Arcymistrz: Czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej czynności ulega skróceniu.

Latanie: ***Koszt w punktach magii: 25.*** **Mistrz:** Na czas trwania czaru Twoja drużyna zyskuje biegłość latania. Za każdy punkt biegłości, czas działania czaru ulega wydłużeniu o jedną godzinę. Niestety, za każde pięć minut przebywania w powietrzu trzeba zapłacić jednym punktem magii. Arcymistrz: Przebywanie w powietrzu nie powoduje ubytku punktów magii.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

Gwiezdny Deszcz: ***Koszt w punktach magii: 30.*** **Arcymistrz:** Przywołuje z niebios dwadzieścia gwiazd, które spadając na ziemię palą duży obszar wokół celu. Każda gwiazda powoduje 20 punktów obrażeń plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Powietrza. Czar działa tylko na wolnym powietrzu.

Magia Wody

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

Obudzenie: ***Koszt w punktach magii: 1.*** **Podstawowy:** Powoduje obudzenie drużyny z normalnego (wypoczynkowego) snu, a jeżeli sen został sprowadzony zaklęciem, to drużyna obudzi się w przypadku, gdy sen trwał krócej niż trzy minuty na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający. Ekspert: Działa jeżeli magiczny sen nie trwał dłużej niż 1 godzinę na każdy punkt biegłości. Mistrz i Arcymistrz: Działa jeżeli magiczny sen nie trwał dłużej niż 1 dzień na każdy punkt biegłości.

Rozpylenie Trucizny: ***Koszt w punktach magii: 2.*** **Podstawowy:** Na przeciwników znajdujących się przed drużyną rozpylana jest trucizna. Zadane obrażenia wynoszą 2 punkty plus 1-2 punkty na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Wystrzeliwane są trzy dozy trucizny. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Wystrzeliwuje pięć porcji trucizny. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Wystrzeliwuje siedem porcji trucizny.

Odporność na Magię Wody: ***Koszt w punktach magii: 3.*** **Podstawowy:** Odporność na Magię Wody zostaje zwiększona o jeden punkt na każdy punkt biegłości, który posiada rzucający. Czas działania czaru wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości. Ekspert: Przyrost punktów odporności jest dwukrotnie większy. Mistrz: Przyrost punktów odporności jest trzykrotnie większy. Arcymistrz: Przyrost punktów odporności jest czterokrotnie większy.

Lodowy Pocisk: ***Koszt w punktach magii: 4.*** **Podstawowy:** W kierunku celu wystrzeliwany jest lodowy pocisk, który jest trafia we wskazaną postać. Zadane obrażenia wynoszą 1- 4 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

Chodzenie po Wodzie: Koszt w punktach magii: 5. Ekspert: Pozwala członkom Twojej drużyny na chodzenie po wodzie. Czas działania czaru wynosi 10 minut na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający. Za każde cztery minuty kontaktu z wodą liczba punktów magii zmniejsza się o 1 punkt. Mistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Nie zmniejsza się liczba punktów magii.

Odnowienie Ładunku: Koszt w punktach magii: 8. **Ekspert:** Odnawia ładunek każdego przedmiotu magicznego, który działa na zasadzie ładunków. Za każdym razem, kiedy zaklęcie zostaje rzucone, maksymalna liczba wyładowań, który posiada dany przedmiot zmniejsza się o 50 % minus 1% na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający. Mistrz: Utrata liczby wyładowań jest równa 30 % minus 1% na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Utrata liczby wyładowań jest równa 20 % minus 1% na każdy punkt biegłości.

Oblanie Kwasem: Koszt w punktach magii: 10. **Ekspert:** W kierunku celu wystrzeliwany jest strumień żrącego kwasu. Zadane obrażenia wynoszą 9 punktów plus 1- 9 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

Zaczaruj Przedmiot: Koszt w punktach magii: 15. **Mistrz:** Powoduje, że normalny przedmiot zostaje obdarzony magicznymi zdolnościami. Szansa na to, że zaklęcie zadziała, wynosi 10% punktów na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający. Magiczna moc przedmiotu jest umiarkowana. Arcymistrz: Przedmiot zostaje obdarzony silniejszą mocą.

Portal do Miasta: Koszt w punktach magii: 20. **Mistrz:** Umożliwia teleportację całej drużyny w pobliże głównej fontanny jakiegokolwiek miasta, które drużyna zdążyła zwiedzić. Szansa na to, że zaklęcie zadziała, wynosi 10% punktów na każdy punkt biegłości. Zaklęcie nie może zostać rzucone, jeżeli w pobliżu znajdują się wrogowie. Arcymistrz: Zaklęcie działa również wtedy, gdy w pobliżu są wrogowie.

Lodowa Eksplozja: Koszt w punktach magii: 25. **Mistrz:** W kierunku, w którym zwrócony jest rzucający, wystrzeliwana jest lodowa kula. Po uderzeniu w przeszkodę kula rozpada się na siedem odłamków, które lecą we wszystkich kierunkach za wyjątkiem tego, w którym znajduje się rzucający. Odłamki rykoszetują aż w kogoś uderzą lub się stopią. Każdy odłamek wyrządza 12 punktów obrażeń plus 1-3 punkty na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Kula rozbija się na dziewięć odłamków.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

Punkt Orientacyjny Lloyd'a: Koszt w punktach magii: 30. **Arcymistrz:** Pozwala na zostawienie punktu orientacyjnego w miejscu, do którego chciałbyś potem teleportować Twoją drużynę. Rzucenie zaklęcia powoduje ustawienie punktu orientacyjnego lub teleportację do wcześniej zostawionego punktu orientacyjnego. Można ustawić do pięciu punktów naraz. Pozostają one na tym miejscu przez 1 tydzień na każdy punkt biegłości w Magii Wody, który posiada rzucający.

Magia Ziemi

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

Oszołomienie: Koszt w punktach magii: 1. **Podstawowy:** W kierunku celu zostaje wyprowadzony cios, który nie powoduje obrażeń, ale odrzuca potwora, na którego zostało rzucone zaklęcie i powoduje, że wróg przez pewien czas nie jest w stanie wykonać żadnej czynności. Ekspert: Efekt jest silniejszy. Mistrz: Efekt jest silniejszy. Arcymistrz: Efekt jest najsilniejszy.

Spowolnienie: Koszt w punktach magii: 2. **Podstawowy:** O połowę zmniejsza szybkość postaci, na którą zaklęcie zostało rzucone, natomiast czas potrzebny tej postaci na osiągnięcie gotowości przed wykonaniem następnej czynności jest dwa razy dłuższy. Czas działania czaru wynosi 3 minuty na każdy punkt biegłości w Magii Ziemi, który posiada rzucający. Ekspert: Czas działania czaru wynosi 5 minut na każdy punkt. Mistrz: Cel zostaje spowolniony czterokrotnie. Arcymistrz: Cel zostaje spowolniony ośmiokrotnie.

Odporność na Magię Ziemi: Koszt w punktach magii: 3. **Podstawowy:** Odporność na Magię Ziemi zostaje zwiększona o jeden punkt na każdy punkt biegłości, który posiada rzucający. Czas działania czaru wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości. Ekspert: Przyrost punktów odporności jest dwukrotnie większy. Mistrz: Przyrost punktów odporności jest trzykrotnie większy. Arcymistrz: Przyrost punktów odporności jest czterokrotnie większy.

Zabójczy Rój: Koszt w punktach magii: 4. **Podstawowy:** Przyzywa rój owadów, które gryzą i kłują postać, na którą zostało rzucone zaklęcie. Zadane obrażenia wynoszą 5 punktów plus 1-3 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ziemi, który posiada rzucający. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

Kamienna Skóra: Koszt w punktach magii: 5. **Ekspert:** Klasa postaci, na którą zostało rzucone zaklęcie, zostaje zwiększona o 5 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Ziemi, który posiada rzucający. Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 5 minut na każdy punkt biegłości. Mistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 15 minut na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 1 godzinę na każdy punkt biegłości.

Wirujące Ostrze: Koszt w punktach magii: 8. **Ekspert:** W kierunku celu wystrzeliwane jest wirujące ostrze. Zadane obrażenia wynoszą 1-9 punktów na każdy punkt biegłości. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Przeistoczenie Kamienia w Ciało: Koszt w punktach magii: 10. **Ekspert:** Jeżeli jakaś postać została zamieniona w kamień, to zaklęcie odwróci działanie czaru pod warunkiem, że zostanie rzucone na czas. Zaklęcie zadziała jeżeli ta postać jest zamieniona w kamień od mniej niż 1 godziny na każdy punkt biegłości. Mistrz: Zaklęcie zadziała jeżeli postać jest zamieniona w kamień od mniej niż 1 dzień na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Zaklęcie działa bez względu na to, kiedy dana postać została zamieniona w kamień.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

***Wybuchający Kamień:* Koszt w punktach magii: 15. Mistrz:** Po świecie zaczyna toczyć się magiczny kamień, który eksploduje, kiedy uderzy w jakiegoś stwora lub zatrzyma się w miejscu. Zadane obrażenia wynoszą 1- 8 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ziemi, który posiada rzucający. Jeżeli Twoja drużyna znajdzie się zbyt blisko wybuchu, to jej członkowie także doznają obrażeń. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

***Telekineza:* Koszt w punktach magii: 20. Mistrz:** Pozwala na poruszanie przedmiotami na odległość. Przy pomocy tego zaklęcia można, na przykład, otwierać drzwi, podnosić przedmioty lub otwierać skrzynie. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

***Śmiertelne Żniwo:* Koszt w punktach magii: 25. Mistrz:** Wystrzeliwuje w powietrze magiczny kamień, który eksploduje rozbijając się na odłamki. Zadane obrażenia wynoszą 20 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Ziemi, który posiada rzucający. Zaklęcia nie można używać w zamkniętych pomieszczeniach. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Zadane obrażenia wynoszą 20 punktów plus 2 punkty na każdy punkt biegłości.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

***Zaburzenia Wewnętrzne:* Koszt w punktach magii: 30. Arcymistrz:** Niesamowicie zwiększa ciężar masy ciała postaci, na którą zostało rzucone zaklęcie, co powoduje rozległe zniszczenie organów wewnętrznych tej postaci. Zadane obrażenia wynoszą 25% zdrowia potwora plus 2% na każdy punkt biegłości w Magii Ziemi, który posiada rzucający.

Magia Ducha

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

***Wykrywanie Życia:* Koszt w punktach magii: 1. Podstawowy:** Pozwala na sprawdzenie, jaką ilością punktów życia dysponuje przeciwnik. Żeby to zrobić, wystarczy P-kliknąć na jego postaci. Czas działania czaru wynosi 10 minut na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Ekspert: Czas działania czaru wynosi 30 minut na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Mistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Arcymistrz: Dodatkowo wyświetlane aktywne czary, którymi dysponuje wybrany przeciwnik.

***Błogosławieństwo:* Koszt w punktach magii: 2. Podstawowy:** Zwiększa szanse, że postaci, na którą został rzucony czar, uda się trafić przeciwnika w walce twarzą w twarz i podczas ataku na odległość. Szansa na trafienie zwiększa się o 5 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 5 minut na każdy punkt biegłości. Ekspert: Czar obejmuje swoim zasięgiem całą drużynę. Mistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 15 minut na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 1 godzinę na każdy punkt biegłości.

***Los:* Koszt w punktach magii: 3. Podstawowy:** Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na członka drużyny, to jego szanse na trafienie zostają zwiększone. Jeżeli zostanie rzucone na potwora, to jego szanse na trafienie są mniejsze. Dodatek lub obniżenie szansy na trafienie wynosi 20 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Czar działa przez 5 minut lub do momentu, kiedy postać, na którą zostało rzucone zaklęcie, zaatakuje. Ekspert: Dodatek lub obniżenie szansy na trafienie wynosi 20 punktów plus 2 punkty na każdy punkt biegłości. Mistrz: Dodatek lub obniżenie szansy na trafienie wynosi 20 punktów plus 4 punkty na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Dodatek lub obniżenie szansy na trafienie wynosi 20 punktów plus 6 punktów na każdy punkt biegłości.

***Strach na Nieumarłych:* Koszt w punktach magii: 4. Podstawowy:** Powoduje, że wszystkie nieumarłe istoty znajdujące się w zasięgu wzroku zaczynają uciekać. Czas działania czarów wynosi 3 minuty plus 1 minuta na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Ekspert: Czas działania czarów wynosi 3 minuty plus 3 minuty na każdy punkt biegłości. Mistrz: Czas działania czarów wynosi 3 minuty plus 5 minut na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

Zdjęcie Klątwy: Koszt w punktach magii: 5. Ekspert: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może ono usunąć efekty klątwy nałożonej na daną postać. Czar zadziała, jeżeli ta klątwa była nałożona przez krócej niż jedną godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Mistrz: Czar zadziała także jeżeli klątwa była nałożona krócej niż 1 dzień na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Nie ma ograniczeń czasowych.

***Zachowanie:* Koszt w punktach magii: 8. Ekspert:** Przez silniejsze związanie duszy danej postaci z ciałem, to zaklęcie zapewnia całkowitą ochronę przez zaklęciami wywołującymi natychmiastową śmierć lub wykasowanie oraz przed podobnymi zdolnościami przeciwników. Dodatkowo, zaklęcie opóźnia śmierć wywołaną przez poważną utratę punktów życia; w takim przypadku dana postać zamiast umrzeć straci tylko przytomność. Jeżeli poziom punktów życia dalej będzie krytyczny kiedy czar przestanie działać, to taką postać czeka niechybna śmierć. Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 5 minut na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Mistrz: Działaniem czaru objęta jest cała drużyna. Arcymistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 15 minut na każdy punkt biegłości.

***Heroizm:* Koszt w punktach magii: 10. Ekspert:** Obrażenia, jakie zadają członkowie Twojej drużyny podczas udanego ataku wzrastają o 5 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 5 minut na każdy punkt biegłości Mistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 15 minut na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 1 godzinę na każdy punkt biegłości.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

***Osłabienie Ducha:* Koszt w punktach magii: 15. Mistrz:** To zaklęcie powoduje obrażenia u potwora, na którego zostało rzucone. Czar działa na zasadzie osłabienia więzi pomiędzy ciałem i duszą tej postaci. Zadane obrażenia wynoszą 10 punktów plus 2 - 8 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Czar zadziała tylko wtedy, jeżeli ta postać będzie się znajdowała bardzo blisko rzucającego. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Przywrócenie Martwych do Życia: ***Koszt w punktach magii: 20.*** **Mistrz:** Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, to spowoduje przywrócenie martwej postaci z powrotem do życia. Czar działa, jeżeli postać była nieżywa przez mniej niż 1 dzień na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Postacie przywrócone do życia będą odczuwały efekty osłabienia. Arcymistrz: Brak ograniczeń czasowych.

Podział Życia: ***Koszt w punktach magii: 25.*** **Mistrz:** Tworzy sumę punktów życia postaci, które potem zostają równo rozdzielone pomiędzy członków drużyny. Liczba punktów do rozdzielenia jest równa sumie wszystkich punktów życia posiadanych przez członków drużyny plus 3 punkty na każdy punkt biegłości w Magii Ducha, który posiada rzucający. Arcymistrz: Liczba punktów do rozdzielenia jest równa sumie wszystkich punktów życia posiadanych przez członków drużyny plus 4 punkty na każdy punkt biegłości.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

Wskrzeszenie: ***Koszt w punktach magii: 30.*** **Arcymistrz:** Przywraca do życia postać, której ciało zostało zniszczone. Wskrzeszone postacie będą odczuwały efekty osłabienia. Rzucający nieprędko będzie mógł wykonać następną czynność, ale ten czas może zostać skrócony w zależności od posiadanych punktów biegłości w Magii Umysłu.

Magia Umysłu

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

Usunięcie Strachu: ***Koszt w punktach magii: 1.*** **Podstawowy:** Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, pozwoli usunąć efekty strachu, który odczuwa postać, na którą zaklęcie zostało rzucone. Zaklęcie działa, jeżeli postać była ogarnięta strachem przez mniej niż 3 minuty na każdy punkt biegłości w Magii Umysłu, który posiada rzucający. Ekspert: Zaklęcie działa nawet jeżeli ten czas był krótszy niż 1 godzina na każdy punkt biegłości. Mistrz: Zaklęcie działa nawet jeżeli ten czas był krótszy niż 1 dzień na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Brak ograniczeń czasowych.

Wybuch Umysłowy: ***Koszt w punktach magii: 2.*** **Podstawowy:** W kierunku celu wystrzeliwany jest ładunek siły mentalnej, który powoduje zniszczenia równe 3 punktom plus 1-3 punktom na każdy punkt biegłości w Magii Umysłu, który posiada rzucający. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Jeszcze bardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Odporność na Magię Umysłu: ***Koszt w punktach magii: 3.*** **Podstawowy:** Odporność na Magię Umysłu zostaje zwiększona o jeden punkt na każdy punkt biegłości, który posiada rzucający. Czas działania czaru wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości. Ekspert: Przyrost punktów odporności jest dwukrotnie większy. Mistrz: Przyrost punktów odporności jest trzykrotnie większy. Arcymistrz: Przyrost punktów odporności jest czterokrotnie większy.

Telepatia: ***Koszt w punktach magii: 4.*** **Podstawowy:** Rzucający zagląda w myśli stworzenia, na które zostało rzucone zaklęcie, co pozwala mu dowiedzieć się jakie przedmioty i ile złota to stworzenie posiada. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Jeszcze bardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Rzucenie czaru nie powoduje utraty punktów magii.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

Zaczarowanie: ***Koszt w punktach magii: 5.*** **Ekspert:** Powoduje, że stworzenie, na które zostało rzucone zaklęcie przestaje mieć jakiekolwiek złe zamiary względem Twojej drużyny. Czar przestanie działać, jeżeli to stworzenie zostanie zaatakowane. Czas działania czaru wynosi 5 minut na każdy punkt biegłości w Magii Umysłu, który posiada rzucający. Mistrz: Czas działania czaru wynosi 10 minut na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Czar działa do momentu aż Twoja drużyna opuści daną mapę.

Ulecz Paraliż: ***Koszt w punktach magii: 8.*** **Ekspert:** Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może ono usunąć efekty paraliżu, w którym znajduje się dana postać. Czar zadziała, jeżeli paraliż trwał krócej niż jedną godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Umysłu, który posiada rzucający. Mistrz: Czar zadziała także jeżeli paraliż trwał krócej niż 1 dzień na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Nie ma ograniczeń czasowych.

Szał Bitewny: ***Koszt w punktach magii: 10.*** **Ekspert:** Powoduje, że postać na którą zostało rzucone zaklęcie, wpada w szał bitewny i atakuje najbliższe stworzenie. Czas działania czaru wynosi 5 minut na każdy punkt biegłości w Magii Umysłu, który posiada rzucający. Mistrz: Czas działania czaru wynosi 10 minut na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Czar działa do momentu aż Twoja drużyna opuści daną mapę.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

Zbiorowy Strach: ***Koszt w punktach magii: 15.*** **Mistrz:** To zaklęcie powoduje, że podczas jego działania wszystkie stworzenia zaczynają panicznie bać się Twojej drużyny i od niej uciekają. Czas działania czaru wynosi 3.. Arcymistrz: Czas działania czaru wynosi 5 minut na każdy punkt biegłości.

Ulecz Szaleństwo: ***Koszt w punktach magii: 20.*** **Mistrz:** Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może ono usunąć efekty szaleństwa, które opanowało daną postać. Czar zadziała, jeżeli szaleństwo trwało krócej niż 1 dzień na każdy punkt biegłości w Magii Umysłu, który posiada rzucający. Arcymistrz: Nie ma ograniczeń czasowych.

Szok Psychiczny: ***Koszt w punktach magii: 25.*** **Mistrz:** Bardzo silny atak zostaje wyprowadzony bezpośrednio na umysł stworzenia, na które zostało rzucone zaklęcie. Zadawane obrażenia wynoszą 12 punktów plus 1-12 punktów za każdy punkt biegłości w Magii Umysłu, który posiada rzucający. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

Zniewolenie: ***Koszt w punktach magii: 30.*** **Arcymistrz:** Rzucający obejmuje kontrolę nad stworzeniem, na które zostało rzucone zaklęcie. Za każdy punkt biegłości w Magii Umysłu czas zniewolenia wydłuża się o 10 minut. Zniewolone postacie będą walczyły z wrogami Twojej drużyny. Czar nie przestaje działać nawet wtedy, gdy to stworzenie zostanie zaatakowane przez członków Twojej drużyny. Czar nie działa na nieumarłych.

Magia Ciała

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

Ulecz Słabość: ***Koszt w punktach magii: 1.*** **Podstawowy:** Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, pozwoli usunąć efekty osłabienia, które odczuwa postać, na którą zaklęcie zostało rzucone. Zaklęcie działa, jeżeli postać była osłabiona przez mniej niż 3 minuty na każdy punkt biegłości w Magii Ciała, który posiada rzucający. Ekspert: Zaklęcie działa nawet jeżeli ten czas był krótszy niż 1 godzina na każdy punkt biegłości. Mistrz: Zaklęcie działa nawet jeżeli ten czas był krótszy niż 1 dzień na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Brak ograniczeń czasowych.

Ulecz: ***Koszt w punktach magii: 2.*** **Podstawowy:** Przywraca punkty życia danej postaci. Zwiększenie punktów życia wynosi 5 punktów plus 2 punkty na każdy punkt biegłości w Magii Ciała, który posiada rzucający. Ekspert: Zwiększenie punktów życia wynosi 5 punktów plus 3 punkty na każdy punkt biegłości. Mistrz: Zwiększenie punktów życia wynosi 5 punktów plus 4 punkty na każdy punkt biegłości Arcymistrz: Zwiększenie punktów życia wynosi 5 punktów plus 5 punktów na każdy punkt biegłości

Odporność na Magię Ciała: ***Koszt w punktach magii: 3.*** **Podstawowy:** Odporność na Magię Ciała zostaje zwiększona o jeden punkt na każdy punkt biegłości, który posiada rzucający. Czas działania czaru wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości. Ekspert: Przyrost punktów odporności jest dwukrotnie większy. Mistrz: Przyrost punktów odporności jest trzykrotnie większy. Arcymistrz: Przyrost punktów odporności jest czterokrotnie większy.

Zranienie: ***Koszt w punktach magii: 4.*** **Podstawowy:** Powoduje, że stworzenie na które czar został rzucone odnosi magiczne obrażenia. Obrażenia te wynoszą 8 plus 1-2 punkty na każdy punkt biegłości w Magii Ciała, który posiada rzucający. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

Regeneracja: ***Koszt w punktach magii: 5.*** **Ekspert:** Podczas działania czaru postać, na którą zostało rzucone to zaklęcie powoli wraca do zdrowia. Czas działania czaru wynosi 1 godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Ciała, który posiada rzucający. Mistrz: Powrót do zdrowia jest szybszy. Arcymistrz: Dana postać najszybciej odzyskuje punkty zdrowia.

Ulecz Truciznę: ***Koszt w punktach magii: 8.*** **Ekspert:** Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, pozwoli usunąć efekty trucizny, która znalazła się w krwioobiegu postaci, na którą zaklęcie zostało rzucone. Zaklęcie działa, jeżeli postać była osłabiona przez mniej niż 1 godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Ciała, który posiada rzucający. Mistrz: Zaklęcie działa nawet jeżeli ten czas był krótszy niż 1 dzień na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Brak ograniczeń czasowych.

Żelazne Ręce: ***Koszt w punktach magii: 10.*** **Ekspert:** Powoduje wzrost biegłości u nieuzbrojonej postaci przez zwiększenie precyzji zadawania ciosów. Zadawane obrażenia są równe punktom ataku typu „nieuzbrojony." Mistrz: Skraca czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej czynności. Arcymistrz: Działanie czaru obejmuje całą drużynę.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

Ulecz Chorobę: ***Koszt w punktach magii: 15.*** **Mistrz:** Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, pozwoli usunąć efekty choroby u postaci, na którą zaklęcie zostało rzucone. Zaklęcie działa, jeżeli postać była osłabiona przez mniej niż 1 dzień na każdy punkt biegłości w Magii Ciała, który posiada rzucający. Arcymistrz: Brak ograniczeń czasowych.

Ochrona przed Magią: ***Koszt w punktach magii: 20.*** **Mistrz:** Zapewnia całej drużynie ochronę przed atakami, które powodują zatrucie, chorobę, zamianę w kamień, paraliż lub osłabienie. Zaklęcie będzie chroniło przed jednym rodzajem ataku na każdy punkt biegłości w Magii Ciała, który posiada rzucający. Arcymistrz: Czar chroni także przed atakami, które powodują śmierć.

Latająca Pięść: ***Koszt w punktach magii: 25.*** **Mistrz:** W kierunku danego stworzenia zostaje wystrzelona wiązka magicznej mocy. Zadawane obrażenia wynoszą 30 punktów plus 1-5 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Umysłu, który posiada rzucający. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

Ogólne Uzdrowienie: ***Koszt w punktach magii: 30.*** **Arcymistrz:** Przywraca utracone punkty życia wszystkim członkom drużyny naraz. Przywracane jest 10 punktów plus 5 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ciała, który posiada rzucający.

Magia Światła

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

Pocisk Świetlny: ***Koszt w punktach magii: 5.*** **Podstawowy:** W kierunku danego stworzenia wystrzeliwany jest pocisk świetlny. Zadawane obrażenia wynoszą 1-4 punkty na każdy punkt biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Nieumarli doznają dwukrotnie poważniejszych obrażeń. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zagłada Nieumarłych: ***Koszt w punktach magii: 10.*** **Podstawowy:** Przywołuje potęgę niebiańską, która niweluje działanie magii użytej do ożywienia nieumarłego. Zadawane obrażenia wynoszą 1-16 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Działanie czaru dotyczy tylko nieumarłych. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zniesienie Działania Magii: ***Koszt w punktach magii: 15.*** **Podstawowy:** Usuwa wszystkie magiczne efekty u wszystkich stworzeń, które znajdują się w zasięgu wzroku członków Twojej drużyny. Wraz z każdym punktem biegłości w Magii Światła skraca się czas potrzebny przed wykonaniem następnej czynności. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

***Paraliż*: Koszt w punktach magii: 20. Podstawowy:** Czasowo powoduje, że dane stworzenie nie może atakować, ani się poruszać. Czas działania czaru wynosi 3 minuty na każdy punkt biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Sparaliżowane stworzenia można atakować bez zakłócenia działania czaru. Ekspert: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Mistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności. Arcymistrz: Najbardziej skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

***Przyzwanie Żywiołu*: Koszt w punktach magii: 25. Ekspert:** Przyzywa Mniejszy Żywioł Światła, który walczy po Twojej stronie aż zostanie zabity lub do czasu, kiedy czar przestanie działać. Czas działania czaru wynosi 5 minuty na każdy biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Jeden rzucający może przywołać naraz tylko jeden Żywioł. Mistrz: Czas działania czaru wynosi 15 minut na każdy punkt biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Jeden rzucający może przywołać naraz do trzech żywiołów Arcymistrz: Przyzywa Większy Żywioł Światła. Rzucający może przywołać naraz do pięciu żywiołów.

***Dzień Bogów*: Koszt w punktach magii: 30. Ekspert:** Cechy wszystkich członków drużyny zwiększają się o dziesięć punktów plus potrójną ilość punktów biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Pojedyncze zaklęcia działają tak, jak gdyby zostały rzucone z trzykrotną ilością punktów biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Mistrz: Czary rzucane z czterokrotną ilością punktów biegłości. Arcymistrz: Czary rzucane z pięciokrotną ilością punktów biegłości.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

***Światło z Pryzmatu*: Koszt w punktach magii: 35. Mistrz:** U wszystkich stworzeń w zasięgu wzroku powoduje 25 punktów obrażeń plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Może być użyty tylko w pomieszczeniach zamkniętych. Arcymistrz: Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości do wykonania następnej czynności.

***Dzień Ochrony*: Koszt w punktach magii: 40. Mistrz:** Jednocześnie na wszystkich członków drużyny rzucane są zaklęcia ochrony przed Magią Powietrza, Ciała, Ziemi, Ognia, Umysłu i Wody oraz zaklęcia Powolne Spadanie i Czarodziejskie Oko. Czary te działają tak, jak gdyby zostały rzucone przy czterokrotnej ilości punktów biegłości. Arcymistrz: Czary te działają tak, jak gdyby zostały rzucone przy pięciokrotnej ilości punktów biegłości.

***Godzina Mocy*: Koszt w punktach magii: 45. Mistrz:** Jednocześnie na wszystkich członków drużyny rzucane są zaklęcia Pośpiech, Heroizm, Tarcza, Kamienna Skóra i Błogosławieństwo, które działają tak, jak gdyby zostały rzucone przy czterokrotnej ilości punktów biegłości. Arcymistrz: Czary te działają tak, jak gdyby zostały rzucone przy pięciokrotnej ilości punktów biegłości.

***Promień Światła*: Koszt w punktach magii: 50. Mistrz:** Skupia promienie słoneczne na wskazanym stworzeniu. Zadawane obrażenia wynoszą 1-20 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Światła, który posiada rzucający. Nie działa w zamkniętych pomieszczeniach. Czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności jest długi. Arcymistrz: Czas osiągnięcia gotowości przed wykonaniem następnej czynności jest średnio długi.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

***Boska Interwencja*: Koszt w punktach magii: 55. Arcymistrz:** Przywraca członkom drużyny wszystkie utracone punkty życia, punkty magii oraz kończy działanie wszystkich negatywnych czarów, jakim podlegała Twoja drużyna. Zaklęcie to może być rzucone tylko trzy razy dziennie i powoduje, że rzucający starzeje się o 10 lat. Im wyższy poziom biegłości w Magii Światła, tym krótszy czas potrzebny do osiągnięcia gotowości do wykonania następnej czynności.

Magia Ciemności

Zaklęcia Poziomu Podstawowego

***Reanimacja*: Koszt w punktach magii: 10. Podstawowy:** Rzucone na nieżywą postać powoduje powstanie zombi, które będzie miało 20 punktów życia na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający (do osiągnięcia dozwolonego limitu). Zombi będzie atakowało stworzenia wrogie Twojej drużynie aż nie zostanie powtórnie zabite lub Twoja drużyna opuści daną mapę. Ekspert: Zombi dostaje 30 punktów życia na każdy punkt biegłości. Mistrz: Zombi dostaje 40 punktów życia na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Zombi dostaje 50 punktów życia na każdy punkt biegłości.

***Toksyczna Chmura*: Koszt w punktach magii: 15. Podstawowy:** Przed rzucającym pojawia się trująca chmura, która powoli przesuwa się aż nie zostanie przez coś powstrzymana. Zadawane obrażenia wynoszą 25 punktów plus 1-10 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający. Ekspert: Czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji ulega skróceniu. Mistrz: Czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji ulega skróceniu. Arcymistrz: Najkrótszy czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji.

***Broń Wampiryczna*: Koszt w punktach magii: 20. Podstawowy:** Zaczarowuje broń nadając jej właściwość „wampiryzmu." Punkty obrażeń dokonane przez taką broń będą dodawane do punktów życia rzucającego (aż do osiągnięcia dozwolonego limitu). Czas działania czaru wynosi 1 godzinę na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający. Ekspert: Czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji ulega skróceniu. Mistrz: Czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji ulega skróceniu. Arcymistrz: Najkrótszy czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji.

***Promień Zmniejszający*: Koszt w punktach magii: 25. Podstawowy:** Zmniejsza rozmiar potwora, na którego czar został rzucony. Czas działania czaru wynosi 5 minut na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający. Ekspert: Obrażenia zadawane przez takiego potwora są trzykrotnie mniejsze niż przed rzuceniem zaklęcia. Mistrz: Obrażenia zadawane przez takiego potwora są czterokrotnie mniejsze niż przed rzuceniem zaklęcia Arcymistrz: Może rzucać zaklęcie na grupę potworów.

Zaklęcia Poziomu Ekspert

***Eksplodujący Metal*: Koszt w punktach magii: 30. Ekspert:** Rzucający wystrzeliwuje pocisk z rozżarzonego metalu, który rani każdego, kto znajdzie się na jego drodze. Pięć odłamków metalu wyrządza obrażenia równe 6 punktom plus 1-6 punktów na każdy biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający. Mistrz: Czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji ulega skróceniu. Wystrzeliwanych jest siedem odłamków. Arcymistrz: Najkrótszy czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji. Rzucający wystrzeliwuje dziewięć odłamków.

Kontrola nad Nieumarłymi: ***Koszt w punktach magii: 35.*** **Ekspert:** Przejmuje kontrolę nad umysłem nieumarłej istoty. Podczas działania czaru ta istota będzie atakowała wrogów Twojej drużyny. Czas działania czaru wynosi 3 minuty na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający. Czar nie przestaje działać nawet jeżeli Twoja drużyna zaatakuje stworzenie, na które zostało rzucone zaklęcie. Mistrz: Czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji ulega skróceniu. Czas działania czaru jest równy 5 minutom na każdy punkt biegłości. Arcymistrz: Najkrótszy czas potrzebny na osiągnięcie gotowości do wykonania następnej akcji. Czar działa aż do czasu, gdy Twoja drużyna opuści daną mapę.

Odbicie Bólu: ***Koszt w punktach magii: 40.*** **Ekspert:** Jeżeli jakiś stwór zaatakuje członka Twojej drużyny, na którego zostało rzucone to zaklęcie, i uda mu się go ranić, to sam otrzyma obrażenia tej samej wielkości. Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 5 minut na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający. Mistrz: Czar dotyczy całej drużyny. Arcymistrz: Czas działania czaru wynosi 1 godzinę plus 15 minut na każdy punkt biegłości.

Zaklęcia Poziomu Mistrzowskiego

Ofiara: ***Koszt w punktach magii: 45.*** **Mistrz:** Rzucenie czaru powoduje zabicie jednej z postaci, które podążają za Twoją drużyną. Punkty życia i punkty magii rzucającego zostają przywrócone do maksimum, a wszystkie efekty negatywne i efekty starzenia zostają zdjęte. Rzucenie czaru powoduje poważny spadek reputacji całej drużyny. Czas potrzebny do osiągnięcia gotowości do wykonania następnej czynności jest dość długi. Arcymistrz: Czas potrzebny do osiągnięcia gotowości do wykonania następnej czynności ulega skróceniu.

Oddech Smoka: ***Koszt w punktach magii: 50.*** **Mistrz:** Rzucający wydala z siebie chmurę toksycznych wyziewów, które atakują wskazanego potwora i przy okazji zadają obrażenia potworom znajdującym się w pobliżu. Zadawane obrażenia wynoszą 1-25 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający. Czas potrzebny do osiągnięcia gotowości do wykonania następnej czynności jest dość długi. Arcymistrz: Czas potrzebny do osiągnięcia gotowości do wykonania następnej czynności ulega skróceniu.

Armageddon: ***Koszt w punktach magii: 55.*** **Mistrz:** Zaklęcie powoduje, że wszystkie stworzenia znajdujące się na danej mapie, włączając w to Twoją drużynę, odnoszą dotkliwe obrażenia, które wynoszą 50 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający. Czar może być rzucony nie częściej niż trzy razy dziennie i tylko na wolnym powietrzu. Arcymistrz: Czar może być rzucony nie częściej niż cztery razy dziennie.

Zaklęcia Poziomu Arcymistrzowskiego

Pijący Duszę: ***Koszt w punktach magii: 60.*** **Arcymistrz:** To zaklęcie wysysa życie ze stworów znajdujących się w zasięgu wzroku i przekazuje ich energię życiową Twojej drużynie w formie punktów życia. Te punkty są następnie rozdzielane równo pomiędzy wszystkich członków drużyny. Zadawane obrażenia (i otrzymane punkty życia) wynoszą 25 punktów plus 1-8 punktów na każdy punkt biegłości w Magii Ciemności, który posiada rzucający.

Dodatki

Domyślne Ustawienia Klawiatury

Poruszanie się Po Lądzie

Klawisz Kursora Góra - - - - Ruch do przodu
SHIFT + Klawisz Kursora Góra - - - - Bieg do przodu
Klawisze Kursora Lewo/Prawo - - - - Obrót
SHIFT + Klawisze Kursora Lewo/Prawo - - - Szybki obrót
CTRL + Klaw. Kurs. Lewo/Prawo - - - Poruszanie się w bok
Klawisz Kursora Dół - - - - Ruch w tył
X - - - - Skok
Page Down - - - - Spojrzenie w górę
Delete - - - - Spojrzenie w dół
End - - - - Powrót głowy do normalnej pozycji
[ ] (nawias kwadratowy) - - - - Ruch w lewo, ruch w prawo
Spacja - - - - Przeszukaj/Uaktywnij najbliższy widoczny obiekt

Latanie

Page Up - - - - Wznoszenie się
Insert - - - - Opadanie
Home - - - - Szybkie Lądowanie

Walka

A - - - - Aktywna postać zaatakuje najbliższego przeciwnika
S - - - - Aktywna postać wykona następujące czynności
1. Rzucenie szybkiego czaru.
2. Atak przy użyciu łuku lub różdżki
3. Atak w walce bezpośredniej

B - - - - Aktywna postać opuszcza rundę walki
C - - - - Otworzenie księgi czarów aktywnej postaci
ENTER - - - - Zmiana trybu walki.
(z walki w czasie rzeczywistym na walkę turową i odwrotnie)

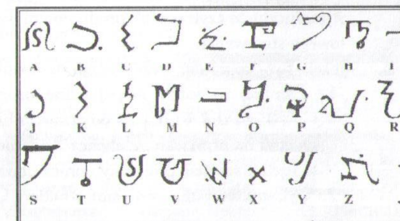
Otwieranie Ksiąg

Q - - - - Aktualne misje
N - - - - Notatki
M - - - - Mapy
T - - - - Kalendarz
H - - - - Historia

Inne

R - - - - Odpoczynek
+ i - - - - - Zbliżenie/Oddalenie na Mapie
1-4 - - - - Wybór postaci (od lewej do prawej)
5-6 - - - - Rozmowa z widocznymi Towarzyszami Podróży
Esc (na Ekranie Przygody) - - - - Menu Opcji Gry
Esc (w innym miejscu) - - - - Zamyka aktualne okno
F4 - - - - Przełącza pomiędzy pełnym ekranem a grą w oknie

Erathiański Alfabet



Usuwanie Problemów

Instalacja

Problem: Płyta CD z grą znajduje się w czytniku CD-ROM, ale komputer jej nie rozpoznaje.
Wyjaśnienie: Płyta CD może być zabrudzona lub porysowana.
Rozwiązania:

1. Upewnij się, że powierzchnia płyty CD nie jest brudna ani porysowana. Jeżeli jest brudna, weź miękką ściereczkę i delikatnie przetrzyj powierzchnię płyty (zawsze w kierunku od środka na zewnątrz). Jeżeli powierzchnia płyty wygląda na porysowaną, zwróć grę do sklepu, gdzie ją kupiłeś i wymień ją na nową. Jeżeli wymiana nie jest możliwa, zadzwoń do Biura Obsługi Klienta, gdzie dowiesz się w jaki sposób będziesz mógł ją wymienić.

Problem: Komputer zawiesza się podczas instalacji lub wyskakuje komunikat o błędzie (taki jak „*_inst error" lub „Podczas przesyłu danych wystąpił błąd").
Wyjaśnienie: Twój komputer może używać starszego, 16-bitowego sterownika czytnika CD-ROM; na twardym dysku może nie być wystarczającej ilości wolnego miejsca potrzebnego dla rozpakowania plików tymczasowych; Twój czytnik CD-ROM może mieć problemy z buforowaniem informacji. Ustawienia funkcji Autorun lub DMA dla Twojego czytnika CD-ROM mogą przeszkadzać w instalacji gry.
Jeżeli chcesz sprawdzić, czy w Twoim komputerze jest używany stary, 16-bitowy sterownik czytnika CD-ROM, wykonaj następujące czynności:

1. P-kliknij na ikonie 'Mój Komputer' i wybierz 'Właściwości'.
2. Wybierz zakładkę 'Wydajność'.
3. Jeżeli w oknie, które zostanie wyświetlone, znajduje się linia systemu plików brzmiąca następująco: „Niektóre sterowniki wykorzystują kompatybilność z systemem MS-DOS", to znaczy, że używasz starego, 16-bitowego sterownika czytnika CD-ROM.

Rozwiązania:

1. Jeżeli Twój komputer wykorzystuje 16-bitowy sterownik czytnika CD-ROM, skontaktuj się z producentem czytnika lub producentem Twojego komputera w celu otrzymania nowego, 32-bitowego sterownika.
2. Jeżeli Twój komputer wykorzystuje sterownik 32-bitowy:
   1. Zamknij wszystkie niepotrzebne programy działające w tle. Przyciśnij naraz klawisze CTRL+ALT+DEL, a po otwarciu Okna Zamykania Programów wybierz dany program i kliknij na przycisku „Zakończ Zadanie." Powtórz te czynności tyle razy, aż będą zamknięte będą wszystkie programy oprócz „Eksplorera" i „Systray."
   2. Wykasuj wszystkie programy z foldera C:\Windows\Temp, a następnie opróżnij kosz.
3. Wyłącz opcję odczytywania z wyprzedzeniem, którą wykorzystuje Twój czytnik CD-ROM.

   1. P-kliknij na ikonie 'Mój Komputer' i wybierz 'Właściwości'.
   2. Wybierz zakładkę 'Wydajność'.
   3. Kliknij na przycisku 'System Plików.'
   4. Wybierz zakładkę 'CD-ROM.'
   5. W polu 'Optymalizuj dostęp do CD-ROM' wybierz opcję 'Brak odczytywania z wyprzedzeniem.'
   6. Kliknij na przycisku 'Zastosuj", a potem 'Zamknij" (zostaniesz poproszony o zrestartowanie komputera).

1. Wyłącz ustawienia Autorun i DMA dla czytnika CD-ROM.
   1. P-kliknij na ikonie 'Mój Komputer' i wybierz 'Właściwości'.
   2. Kliknij na zakładce 'Menadżer Urządzeń.'
   3. Kliknij na znaku '+' znajdującym się przy linii czytnika CD-ROM tak, żeby znak zamienił się na '-'
   4. Kliknij na lini, która ukaże się pod linią czytnika CD-ROM, żeby ją podświetlić, a następnie kliknij na przycisku 'Właściwości.'
   5. Kliknij na zakładce 'Ustawienia."
   6. Popatrz na linie 'Automatycznie powiadom o włożeniu' i 'DMA'. Jeżeli kwadraciki przy tych liniach są zaznaczone, to kliknij na nie tak, żeby zaznaczenie zniknęło.
   7. Kliknij na przycisku 'Zastosuj', a potem na przycisku 'OK'.
   8. Po ukazaniu się pytania o to, czy chcesz zrestartować komputer, wybierz 'Tak.'

Po pomyślnym zainstalowaniu gry możesz przywrócić ustawienią czytnika CD-ROM do wcześniejszego stanu.

Uruchamianie Gry I

Problem: Po uruchomieniu gry z Menu Startowego lub z ikony na pulpicie, wszystko znika z ekranu, kursor myszki pojawia się w czarnej ramce, obraz jest zamazany lub skacze, na ekranie ukazują się pionowe linie, dźwięk przerywa lub nie ma go wcale.
Wyjaśnienie: Prawdopodobnie wystąpił konflikt pomiędzy kartą dźwiękową lub graficzną a programem DirectX firmy Microsoft.
Rozwiązania:

Dla użytkowników Windows 95 i 98:

1. Wciśnij przycisk 'Start' na pasku narzędzi i wybierz opcję 'Uruchom.'
2. Wpisz „c:\Program Files\directx\setup\dxdiag.exe i wciśnij przycisk 'OK.' Spowoduje to uruchomienie programu diagnostycznego DirectX.
3. Upewnij się, że wszystkie pliki są kompatybilne z DirectX 6. Wybierz zakładkę 'Pliki DirectX' i upewnij się, że przy żadnym z plików nie ma wykrzyknika. Jeżeli zobaczysz jakieś wykrzykniki, to znaczy, że będziesz musiał powtórnie zainstalować DirectX. Jeżeli chcesz zainstalować DirectX, kliknij na przycisku 'Start' na pasku narzędzi, wybierz opcję 'Uruchom', a następnie wpisz literę oznaczającą czytnik CD-ROM a potem „:DirectX\dxsetup.exe." Następnie wybierz opcję „Reinstaluj DirectX". To spowoduje powtórną instalację DirectX.

4. Upewnij się, że wszystkie pliki są kompatybilne z DirectX 6. Wybierz zakładkę 'Pliki DirectX' i upewnij się, że przy żadnym z plików nie ma wykrzyknika. Jeżeli zobaczysz jakieś wykrzykniki, to znaczy, że będziesz musiał uaktualnić sterowniki. W tym celu skontaktuj się w Biurem Obsługi Klienta producenta Twojego sprzętu (przez telefon lub za pomocą Internetu). Firma 3DO posiada listę wytwórców sprzętu dostępną pod adresem: **http://www.3do.com/support**.
5. Przetestuj komputer używając narzędzia diagnostycznego DirectX. Uruchom testy dostępne pod zakładkami „Wyświetlanie", „Dźwięk" i „Urządzenia Wejścia". Jeżeli którykolwiek z tych testów się nie powiedzie, to będzie znaczyło, że sterowniki mogą być niekompatybilne. Problem ten zazwyczaj można rozwiązać instalując najnowsze sterowniki karty dźwiękowej lub graficznej.

Dla użytkowników Windows 98:

1. Wciśnij przycisk 'Start' na pasku narzędzi i wybierz opcję 'Pomoc.'
2. Wybierz zakładkę 'Szukaj', w oknie dialogowym wpisz „DirectX Troubleshooter", a następnie przyciśnij „Podaj Listę Tematów". Wybierz „DirectX Troubleshooter" w oknie z tematami pomocy, po czym kliknij na przycisku „Wyświetl." Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami.

Uruchamianie Gry II

Problem: Przy próbie uruchomienia gry ekran migota przez krótką chwilę, po czym pojawia się pulpit i komunikat o błędzie.
Wyjaśnienie: Prawdopodobnie w tle działają różne programy, które przeszkadzają w działaniu gry.
Rozwiązania:

Dla użytkowników Windows 95:

1. Wciśnij naraz klawisze CTRL+ALT+DEL, aby otworzyć okno Zamykania Programów.
2. Kliknij na nazwę programu tak, żeby ją podświetlić, a następnie wciśnij przycisk „Zakończ Zadanie."
3. Powtórz te czynności tyle razy, aż będą zamknięte będą wszystkie programy oprócz „Eksplorera" i „Systray."

Dla użytkowników Windows 98:

1. Kliknij na przycisku 'Start' i wybierz opcję 'Uruchom.'
2. W oknie dialogowym wpisz „msconfig", a następnie wciśnij klawisz ENTER (spowoduje to otworzenie Narzędzia Konfiguracji Systemu).
3. Wybierz zakładkę 'Startup" i wyłącz wszystkie zaznaczenia oprócz tego, które pojawia się obok funkcji 'Systray.'
4. Kliknij 'OK'. Gdy zostaniesz poproszony o zgodę na zrestartowanie systemu, wybierz 'Tak.'

5. Po zrestartowaniu komputera spróbuj uruchomić grę ponownie. Producenci kart graficznych i dźwiękowych regularnie uaktualniają sterowniki swoich urządzeń, żeby polepszyć wydajność i kompatybilność z DirectX. Linki do wielu stron internetowych wytwórców sprzętu znajdziesz na stronie pod adresem http://www.3do.com/support w części zatytułowanej Driver Updates.

Listę sterowników dźwiękowych i graficznych z certyfikatem Microsoft można uzyskać odwiedzając stronę internetową http://www.microsoft.com/hwtest/hcl/. Sterowniki, których lista się tam znajduje, są kompatybilne z systemami Windows 95, Windows 98 i Windows NT 4.0.

Firma Microsoft regularnie uaktualnia DirectX i jego składniki i udostępnia je na swojej stronie internetowej pod adresem http://www.microsoft.com/DirectX.

Pomoc Techniczna

Jeśli zakupiona przez Państwa gra nie działa, firma MIRAGE postara się w miarę swoich możliwości udzielić niezbędnej pomocy technicznej.

Gwarantujemy, że zakupiony przez Państwa program został wcześniej przetestowany na wielu różnych komputerach i dołożono wszelkich starań, aby działał niezawodnie na każdej konfiguracji, spełniającej wymagania sprzętowe i systemowe.

Najczęściej spotykane problemy:

1. Konieczność uaktualnienia DirectX(tm) i sterowników do karty graficznej, rzadziej do karty dźwiękowej. Są one udostępnianych przez producentów danego sprzętu na własnych stronach internetowych WWW. Działania te należy przeprowadzić we własnym zakresie ewentualnie z pomocą firmy, która sprzedała lub modernizowała komputer.
2. Zainfekowanie komputera wirusem (w przypadku nowych wirusów często objawem jest niebieski ekran z informacją o błędzie krytycznym w module VXD), oryginalne gry są dokładnie sprawdzane i nie zawierają wirusów.
3. Brak wolnego miejsca na dysku twardym na tzw plik wymiany (swap file). W wielu przypadkach do uruchomienia gry powinna być ona większa od podawanej jako wymagana do zainstalowania samej gry.
4. Jeżeli gra jest na rynku od dłuższego czasu i występują problemy, może istnieć do niej poprawka (patch), dostępny na stronach internetowych producenta lub firmy MIRAGE, ewentualnie zamieszczanych na płytach CD dodawanych do gazet komputerowych.

W przypadku zakupu nowej gry która nie działa z powodu porysowania lub innego uszkodzenia fizycznego płyty CD nie będącego wadą fabryczną, należy ją niezwłocznie zareklamować w miejscu zakupu gry. Jeżeli uszkodzenie jest wadą fabryczną firma MIRAGE wymieni płytę na nową.

W przypadku wątpliwości lub pytań, pomocy udzieli Państwu nasz specjalista od spraw technicznych (przed wykonaniem telefonu prosimy o zebranie informacji o posiadanym komputerze: typ procesora, ilość pamięci, rodzaj karty graficznej i dźwiękowej, rodzaj napędu CD-ROM, system operacyjny itp.)
bezpośredni telefon działu obsługi klientów (0-22) 616 15 50,
ewentualnie hurtownia i biuro MIRAGE (0-22) 616 15 55,
należy prosić o połączenie z pomocą techniczną

Można również skorzystać z formularza pomocy technicznej dostępnego na naszej stronie internetowej pod adresem: http://www.mirage.com.pl/pomoc01.html

Przepraszamy, lecz nasza pomoc może się ograniczyć jedynie do spraw typowo technicznych, nie możemy pomóc w przypadku problemów z przejściem konkretnego etapu gry lub jej ukończeniem. Takie podpowiedzi i całe rozwiązania drukuje prasa komputerowa.

Ważniejsze punkty międzynarodowych przepisów tzw. "Limited Warranty" (ograniczonej gwarancji producenta), dotyczących specyficznego produktu jakim jest program komputerowy w pełni gwarantują jedynie, że program jest wolny od wad fizycznych nośnika na którym został nagrany. Nie gwarantują natomiast, że jest całkowicie wolny od błędów oraz że błędy te zostaną w 100% poprawione. Nie gwarantują również, że program spełni pokładane w nim oczekiwania kupującego oraz nie odpowiada za jakiekolwiek straty spowodowane jego używaniem.

Nie znaczy to jednak, że firma MIRAGE chce uchylić się od pomocy i odpowiedzialności za sprzedawane przez nią produkty.